Komputer ŚWIAT

czytasz • rozumiesz • grasz

GRY

1/2001
STYCZEŃ

magazyn o grach komputerowych z płytą CD-ROM

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

pismo + CD-ROM z pełną wersją gry TYLKO 6,90 ZŁ

TESTY GIER



Akcja	NHL 2001
Akcja	Star Trek Voyager: Elite Force
Strategia	Age of Empires II: The Conquerors
Akcja	Earthworm Jim 3D
Symulacja	StarLancer

Command&Conquer Red Alert 2

Czerwoni atakują!

9 stron opisów i porad

ŚCIĄGAWKI



Strategia	Warlords: Battlecry
Przygoda	Wehikuł czasu
Strategia	Gorky 17

TAJNE KODY
Icewind Dale, FIFA 2000, Vampire: The Masquerade – Redemption

DLA AMBITNYCH



CD-ROM w każdym numerze

pełna wersja Gorky 17 gra strategiczno--przygodowa po polsku

+ Minigra zręcznościowa Smack a Thief

+ Wersje demo gier

Wyścig	4x4 Evolution
Akcja	FIFA 2001
Akcja	Frogger 2
Strategia	Panzer General 3
Strategia	Starship Troopers



Gorky 17
...ategiczno-przygodowa na PC
...na wersja
po polsku

PEŁNA WERSJA!

Wersje demo:
4x4 Evolution
FIFA 2001
Frogger 2
Panzer General 3: Scorched Earth
Smack a Thief

PROGRAMY: DirectX 8.0 PL

CD-ROM z numeru 1, styczeń 2001
Komputer

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:



Baldur's Gate™ II

GRA BALDUR'S GATE 2 TO ZDANIEM SPECJALISTÓW JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH:

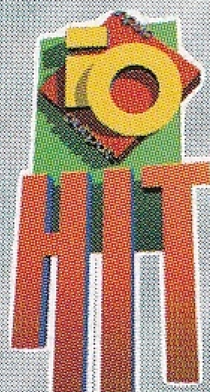


CD ACTION
9/10



CLICK!
6-/6

GRY KOMPUTEROWE
91%



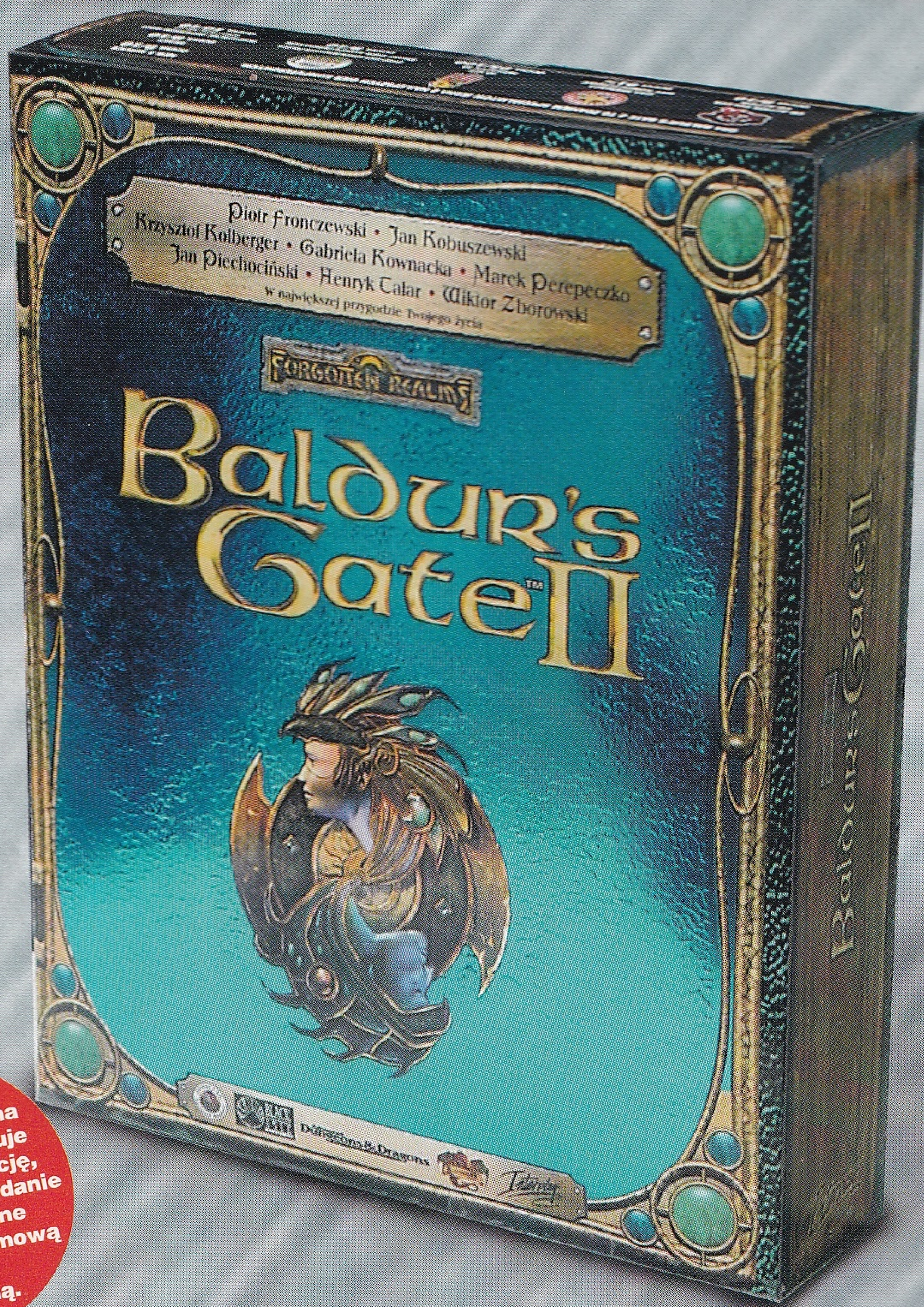
MAGAZYN IO
95%

RESET
9/10



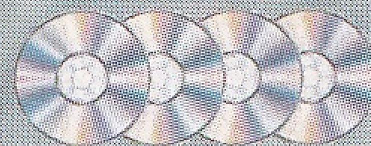
NEW S SERVICE
9/10

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
9/10



Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Ekskluzywne, polskie wydanie zawiera:



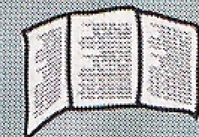
Grę na 4 płytach CD



Wyjątkowy dysk CD z muzyką w formacie audio (77 min.) oraz ciekawymi dodatkami do gry m.in. nowymi, potężnymi broniami.



Mousepad,



Kartę podręcznej pomocy

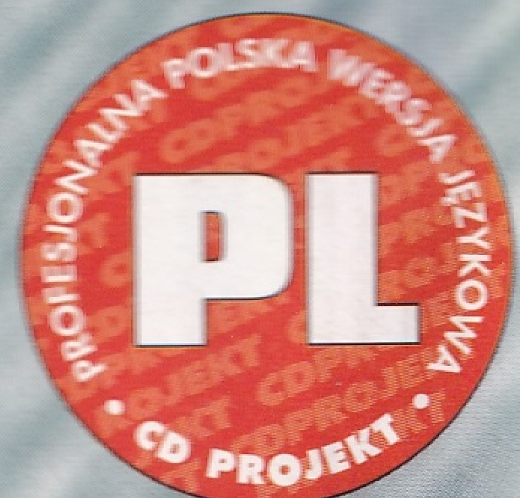


Mapę



Instrukcję do gry

CENA 159 ZŁOTYCH



Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice i animacji*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody.

Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

* Baldur's Gate 2 działa w rozdzielczości 640x480 oraz 800x600 zaś w trybach nieoficjalnychod 1024x768 do 1600x1200!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Komputer ŚWIAT GRY od redaktorów



Drodzy Czytelnicy!



Marcin Przasnyski
szef zespołu

Aleksy Uchański
szef zespołu

*Witamy w gwiazdkowym wydaniu **GIER**. Koniec roku to dla miłośników komputerowej zabawy wspaniały okres. Właśnie teraz ukazują się najgłośniejsze i najbardziej oczekiwane gry! Czy jednak nie zawodzą one naszych oczekiwań? **GRY** uważnie sprawdzają każdy tytuł i udzielają jednoznacznej odpowiedzi!*

*Aby uczcić świąteczny czas, umieściliśmy na naszym krążku pełną wersję niezwykłej strategiczno-przygodowej gry Gorky 17. Pojawiła ona się w sklepach zaledwie rok temu, a już teraz **GRY** dołączają ją jako prezent dla swoich Czytelników. Naturalnie oprócz gry publikujemy też jej dokładną instrukcję i pełny opis przejścia (na stronie 38).*

*W tym numerze uważnie przyglądamy się drugiej części słynnego Red Alerta 2 (strony 16 i 52). Szkoda, że ta ciekawa strategia czasu rzeczywistego nie ukazała się po polsku. Obsługa nawet dobrej gry, która zwraca się do nas w obcym języku, bywa utrapieniem. A już najtrudniej zrozumieć programy instalacyjne, które nie mówią do nas po polsku. Oczywiście można się przez nie przebijać na ślepo, ale wolelibyśmy zrozumieć, jakie oferują możliwości. Przecież podczas instalacji podejmujemy decyzje, dzięki którym na przykład gra szybciej działa! Na szczęście **GRY** rozgryzły ten temat (artykuł na stronie 68).*

Życzymy miłej lektury i wesołych świąt!

W TYM NUMERZE

Tak testują GRY 6

AKTUALNOŚCI

Doniesienia z kraju i ze świata 8
Nowe gry i akcesoria 8
Wzloty i upadki 10
Zapowiedzi polskich dystrybutorów gier 11

MINITESTY

PC Rune akcja (w sklepach) 12
PC Asterix i Obelix kontra Cezar akcja (w sklepach) 12
PC Star Trek – Deep Space Nine: The Fallen akcja (w sklepach) 13
PC Insane wyścig (na rynku w 2001 roku) 14
PC Odyssey przygoda (w sklepach) 14

TESTY GIER

PC Command & Conquer: Red Alert 2 strategia (w sklepach) 16
PC Star Trek Voyager: Elite Force akcja (w sklepach) 22
PC Earthworm Jim 3D przygoda (w sklepach) 26
PC NHL 2001 akcja (w sklepach) 28
PC The F.A. Premier League Stars 2001 akcja (w sklepach) 30
PC Age of Empires II: The Conquerors strategia (w sklepach) 32
PC StarLancer symulacja (w sklepach) 34

ŚCIĄGAWKI

PC Gorky 17 strategia (pełna wersja gry na płycie CD) 38
PC Command & Conquer: Red Alert 2 strategia 52
PC Wehikuł czasu przygoda 56
PC Warlords: Battlecry strategia 62
PC Tajne kody 66

DLA AMBITNYCH

Instalujemy gry po angielsku 68

RYNEK

Kiosk GIER 74
Porównanie ocen w polskich pismach o grach 75
Najniższe ceny w kraju 76
Praktyczne kontakty – adresy wydawców gier 76
Komputer dla gracza 78

OD REDAKCJI

Redakcja odpowiada 72
Na pomoc! 72
W następnym numerze 80
Wyjaśnienie trudniejszych pojęć 81

PŁYTA CD-ROM

Pełna wersja gry strategiczno-przygodowej na PC po polsku

Gorky 17

ściągawka na stronie 38

4x4 Evolution
wyścigi na PC
[↑] – dodawanie gazu
[←] [→] – skręcanie
[↓] – hamulec
[E] – hamulec ręczny
[A] – wrzucenie wyższego biegu
[Z] – wrzucenie niższego biegu
[O] – ukrycie/pokazanie informacji o okrążeniach
[V] – zmiana kamery
[esc] – pauza/menu
[H] – podniesienie samochodu

FIFA 2001
gra sportowa na PC
[↑] [←] [→] [↓] – poruszanie się
[S] – następny zawodnik lub podanie piłki
[D] – strzał
[A] – podanie górą
[W] (uderzany) – sprint
[shift] – podskok z piłką
[alt] – obrót
[esc] – menu lub przerwanie powtórki
Spacja – zmiana ustawienia zawodników na boisku

Frogger 2
gra zręcznościowa na PC
[↑] [←] [→] [↓] – poruszanie się
Enter – podskok
[shift] – język, [ctrl] – zawołanie

Panzer General 3: Scorched Earth
strategia na PC
[pgup] [pgdn] – ustawienia kamery
[ctrl] + [G] – siatka pól

Smack a Thief
strategia na PC
sterowanie w całości myszą

Starship Troopers
strategia na PC
[shift] + prawy przycisk myszy – obracanie kamery
[+] [–] – regulacja zbliżenia
[tab] – ukrycie/pokazanie ikon rozkazów
od [F1] do [F8] – wybór formacji
Przytrzymanie prawego przycisku myszy – wyznaczanie kierunku ustawienia formacji

Programy:
● DirectX 8.0 PL

Tak testują GRY



Gracze cenią GRY. Zawsze znajdują u nas sprawdzone informacje i wiarygodne oceny. Uczciwie piszemy o wadach i zaletach gier, prosto tłumaczymy trudne pojęcia. Poniżej prezentujemy nasz unikatowy styl

● **Komputer ŚWIAT GRY** to **czasopismo z grą na CD** za 6,90 złotych. Rzetelne testy, dokładne informacje i pełna gra za uczciwą cenę to nasze atuty.

● Podstawą **GIER** są **wyczerpujące testy**. Każdorazowo sprawdzamy, jak dana gra działa na 36 różnych pecetach!

● Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy nawet najtrudniejsze gry. Testy są wspólnym dziełem redakcji, dlatego nie umieszczamy przy nich nazwisk autorów. Zespół **GIER** zbiorowo podpisuje się w stopce redakcyjnej.

● Wiele czasopism opisuje gry inne niż te, które są dostępne na rynku – wersje angielskie zamiast polskich czy nawet niepełne wersje beta. Tak nie wolno! **GRY** wyraźnie odróżniają **testy gier** – ostatecznych wersji – od **minitestów** tworzonych na podstawie innych materiałów.

● Nasze **testy gier** mają przejrzystą konstrukcję. Do oceniania używamy szkolnej skali: od 1 (niedostateczny) do 6 (celujący). Oto parametry oceniane w tabeli testowej:

- To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę jedną grę, gdy jest wiele podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – subiektywnie odbierana przyjemność z gry. Parametr ten ma w **GRACH** wielką wagę!
- **Pomoc techniczna.** Sprawdzamy, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę.
- **Łatwość instalacji.** Ideałem są gry konsolowe: wkładamy płytę i wciskamy guzik. Gry na PC mogą otrzymać najwyżej ocenę bardzo dobrą.
- **Odinstalowanie.** Ważne jest, by móc łatwo usunąć grę z twardego dysku. **GRY** sprawdzają, na ile jest to kłopotliwe i czy nie zostają po tym niechciane pliki.
- **Podręcznik użytkownika.** Czasem zamiast porządnej instrukcji, w pudełku z grą znajdujemy źle przetłumaczoną broszurkę. **GRY** nie puszczają tego płazem! Każdą instrukcję czytamy i oceniamy.
- **Sterowanie.** Im więcej urządzeń możemy wykorzystać, tym lepsza ocena.
- W tabeli testowej podajemy i oceniamy także: **Poziom trudności, Obsługę akceleratorów graficznych, Liczbę opcji konfiguracyjnych, Język gry, Dialogi mówione, Maksymalną liczbę graczy.**
- **Zapis stanu gry.** W niektórych grach nie ma tej przydatnej możliwości, zaś w innych korzystamy z niej tylko w wyznaczonych miejscach.
- **Jakość grafiki.** Oceniamy ostrość, kolorystykę, rozdzielczość, a zwłaszcza estetykę.
- **Dźwięk i muzyka.** Słuchamy dźwięku w grach, oceniając go pod kątem technicznym oraz artystycznym.
- **Zakres gry.** Oceniamy, na ile zgodne z rzeczywistością są elementy gry. Ważne jest też, czy istnieje możliwość grania różnymi postaciami.
- **Punkty dodatnie/ujemne.** Niektóre gry wymykają się regułom. Za sprawy nie ujęte w standardowej tabeli przyznajemy dodatkowe punkty premiujące lub karzące.
- **Współczynnik Cena/Jakość.** Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Gry mierne i niedostateczne oceniane są według zaostrzonej skali.
- Tabelę wyników zamyka **Cena dystrybutora**. Ponadto co miesiąc **GRY** szukają atrakcyjnych ofert i podają **najniższą znalezioną cenę**.

● Tabela Najtańsze na rynku zawiera **najlepsze oferty** cenowe – efekt naszych poszukiwań w wielu sklepach.

● Nowością jest **porównanie ocen.** W tej tabeli sprawdzamy, jakie noty otrzymała dana gra w różnych polskich czasopismach. Tę usługę oferujemy jako jedyni w Polsce!

● Kącik **Dla ambitnych** zajmuje się ciekawymi tematami z dziedziny gier, które wymagają pewnej wiedzy.

● W tabeli **Zapowiedzi wydawnicze** podajemy ogłaszane przez wydawców terminy ukazywania się gier w Polsce.

● Jesteśmy dumni z naszej **płyty CD-ROM**. Pełne wersje i dema łatwo się instaluje dzięki przejrzystemu menu. Potrzeba tylko komputera z Windows 95/98.

● **Pytania? Problemy? Sugestie?** Czekamy na telefony pod numerem (022) 608 41 13 w piątki od 12 do 17. ■

PRZEBIEG GRY – ● W tej ramce pokazujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

Gra zręcznościowa na PC – ● Już z pierwszego zdania każdego tekstu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia

Windows 95/98 SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU – ● **GRY** testują surowo i sprawiedliwie. Szczegóły widać jak na dłoni, a subiektywna ocena grywalności jest oddzielona od obiektywnych wyników testowania parametrów gry

TREŚĆ GRY – Tu streszczamy fabułę gry i tłumaczymy, na czym polega rozgrywka. Ustalamy też gatunek gry

INSTALACJA – Przedstawiamy tu przebieg instalacji i wszelkie problemy, jakie mogą w jej trakcie wystąpić

TECHNIKALIA – Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję komputera, wskazujemy problemy techniczne

WERDYKT – Oto nasz wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Wskazujemy, kogo może ona zainteresować

DETALE – ● W tej ramce przedstawiamy różne istotne drobiazgi, które są charakterystycznymi elementami testowanej właśnie gry

Earthworm Jim 3D

WAGA 50% | Ocena 5,00 – Ocena cząstkowa i jej procentowy wpływ na końcową ocenę jakości

TESTY GIER | AKTUALNOŚCI | MINITESTY | ŚCIĄGAWKI | SPRZĘT | DLA AMBITNYCH | RYNEK

● Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko odnaleźć szukane działy

Oto oznaczenie gier zawierających przemoc


Tak oznaczamy gry po polsku


A tak przedstawiamy gry po angielsku

● Ważne informacje: ocena jakości, współczynnik Cena/Jakość, cena dystrybutora i cena atrakcyjna

Skala ocen Cena/Jakość

celująca	poniżej 10
bardzo dobra	od 10 do 20
dobra	od 20,01 do 30
dostateczna	od 30,01 do 40
mierna	od 40,01 do 50
niedostateczna	powyżej 50

Doniesienia

Gry z Dreamcasta na peceta!

Wiceprezes korporacji Sega Hideko Sato oświadczył, że firma prowadzi prace nad stworzeniem karty, dzięki której będziemy uruchamiać gry z konsoli Dreamcast na komputerach PC. Po zainstalowaniu tego urządzenia użytkownicy pecetów bez dodatkowych wydatków zagrają w gry konsolowe kupione w sklepie! Konwerter ma trafić do pierwszych klientów jeszcze tej zimy. O cenie na razie nic nie wiadomo.

Gwiezdne wojny w pigułce

Miłośnicy Gwiezdnych wojen wkrótce uzupełnią swoje kolekcje gier. Firma LucasArts wydaje bowiem zestaw kosmicznych strzelanek X-Wing Trilogy. Znowu bierzemy udział w ataku na Gwiazdę Śmierci czy gonitwie sił Imperium za rebeliantami. Pakiet zawiera gry X-Wing, Tie Fighter, X-Wing Alliance oraz dodatek Flight School.

Wpadka twórców Space Empires

Premiera kosmicznej gry strategicznej Space Empires IV została przełożona z powodu bałaganu panującego w firmie Shrapnel Games. Okazało się że autorzy gry, którzy chcieli wydać ją już 1 listopada, w pośpiechu wysłali do tłoczni kompakty bez ścieżek muzycznych! Na szczęście błąd w porę zauważono, dzięki czemu gra za chwilę trafi do wszystkich miłośników kosmicznych podbojów.

Deus Ex grą roku!

Amerykańska Akademia Filmowa przyznaje filmom słynne nagrody Oskara. Natomiast działająca od 50 lat Brytyjska Akademia Sztuki Filmowej i Telewizyjnej nagradza nie tylko filmy, ale także programy multimedialne i gry komputerowe! Tegorocznym zwycięzcą w kategorii Gra roku została trójwymiarowa gra przygodowo-zręcznościowa Deus Ex. Jest popularna, więc część drugą mamy jak w banku. Twórca Deusa, firma Ion Storm przygotowuje też kolejną, trzecią odsłonę znakomitej gry Thief.

Colin McRae Rally 2.0 [1]

Wyścigi na PlayStation i PC | Na gwiazdkę zagramy w drugą część jednej z najlepszych gier wyścigowych.

Jeździmy na terenie ośmiu krajów, w różnych warunkach atmosferycznych. Do wyboru mamy aż 12 samochodów. Jeśli chcemy, ścigamy się w wieloosobowym trybie gry lub z kolegą na tym samym pecece. Ekran dzieli się wówczas na dwie części. W trakcie wyścigu pilot udziela nam rad i ostrzega przed niebezpieczeństwami.

Gra wiernie odwzorowuje pracę mechanizmów pojazdu. Każde uszkodzenie samochodu powoduje, że trudniej go prowadzić. Pokiereszowane auto przekazujemy po rajdzie w ręce ekipy technicznej.

Na koniec dobra wiadomość: gra ukaże się w polskiej wersji, zaś głosu pilotowi użyczył sam Krzysztof Hołowczyc, najlepszy polski kierowca rajdowy!

[1] Ang. Rajd Colina McRae. Wymowa: kolin makre rali. Colin McRae to słynny brytyjski rajdowiec


fot. L. Małkowski

Taki pilot w razie potrzeby zastąpiłby nas przy kierownicy!

→ Termin: *koniec 2000 r.* **Informacje:** *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.com*



Rajdowa wersja Forda Focusa niczym nie przypomina auta rodzinnego

Europa Universalis [3]

Gra strategiczna na PC | Ta nowa strategia czasu rzeczywistego rozgrywa się w latach 1492-1792, w czasach wojen i podbojów. Odbieramy wrogom prowincje i zakładamy nowe kolonie.

Autorzy gry twierdzą, że zbierali do niej materiały historyczne przez 10 lat. Niestety mapa, którą widziały **GRY** roi się od błędów! Zamiast Prus Królewskich (obecne województwo pomorskie) jest tajemnicza prowincja Danzig. Tuż obok widzimy Prusy Zachodnie – sztuczny twór utworzony z części Mazowsza i Pomorza przez Prusy po III rozbiorze Rzeczypospolitej. Ukraina uciekła aż za Dniepr, zaś Wielkie Księstwo Litewskie leży... na zachód od Białorusi!

Tytuł gry sugeruje obiektywne spojrzenie na historię naszego regionu. Jednak mapa wygląda przyzwoicie tylko w części na zachód od Odry! **GRY** mają nadzieję, że ostateczna wersja zostanie poprawiona.

→ Termin: *pierwszy kwartał 2001 r.* **Informacje:** *CODA, 01-916 Warszawa, ul. Jowisza 8, tel. (022) 8647824, www.coda.com.pl*

[3] Po łacinie: Uniwersalna Europa. Wymowa: europa uniwersalis



Według tej mapy Częstochowa leży w Wielkopolsce (czyli prowincji Posen), która z kolei graniczy z Podlasiem przez Wisłę. Jedynka z geografii!



Ta gigantyczna bestia to nasz podopieczny i sługa

Black & White [2]

Gra strategiczna na PC | W Black and White wcielamy się w młodego, potężnego maga, który opiekuje się swoimi wyznawcami. Im bardziej jest czczony, tym większą ma moc.

Będziemy przewodzić różnym narodom. Do wyboru są między innymi Wikingowie, Egipcjanie, Aztekowie, Japończycy, Grecy i Zulusi. Każdy lud stawia inne budowle, inaczej się żywi, ubiera i używa innego rodzaju magii.

W czasie rozgrywki bronimy naszych ludzi przed innymi magami. Do walki wysyłamy bestię wyhodowaną za pomocą czarów. Używamy też potężnych zaklęć. Krajobraz zmienia się w zależności od rodzaju magii, jaką się zajmujemy. Przyroda kwitnie, jeśli posługujemy się dobrymi czarami. Natomiast jeśli wykorzystujemy magię śmierci, nasza kraina zmienia się w ponure pustkowie.

→ Termin: *pierwszy kwartał 2001 r.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*

[2] Ang. Czarne i białe. Wymowa: blek end łajt

Sea Dogs [4]

Gra zręcznościowa na PC | Czas spróbować życia pirata! Czekają nas bitwy morskie, walki na noże w tawernach i abordaże statków wiozących do Europy skarby Inków.



Podejrzane interesy załatwiamy w portowych tawernach

Do innych atrakcji należą ucieczki przed królewskimi okrętami i kolegami po fachu, huk armat i odgłosy dartych żagli. Im jesteśmy sławniejsi, tym większym statkiem dowodzimy. Nasza załoga zdobywa doświadczenie, dzięki czemu okręt pływa i manewruje szybciej, a strzały z armat są celniejsze. W portach werbujemy żeglarzy i podkupujemy innym kapitanom oficerów, których obecność podnosi morale naszej załogi. Ahoj, przygodo!

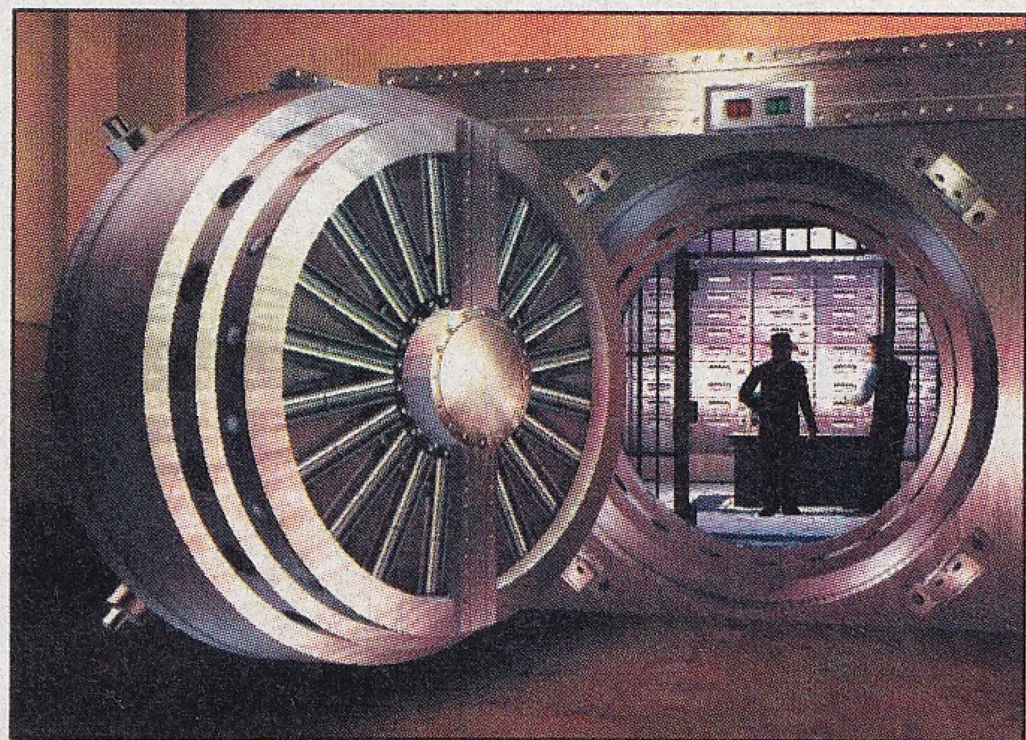
→ Termin: *początek 2001.* **Informacje:** *www.seadogs.bethsoft.com*

[4] Ang. Wilki morskie. Wymowa: si dogs



Naprzód! Hiszpańskie złoto czeka na nas!

Mafia



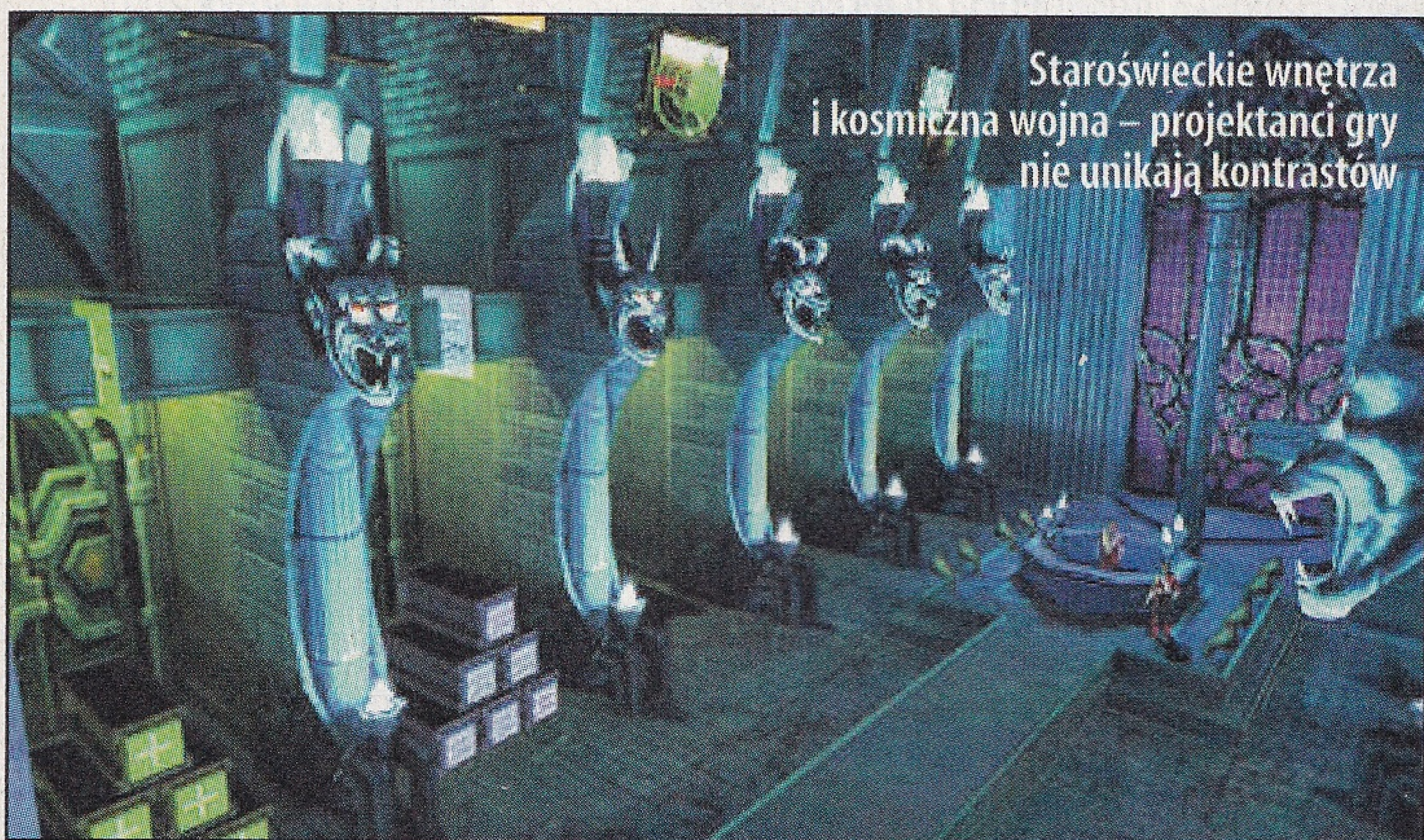
Najgroźniejsi gangsterzy kpią nawet z takich zabezpieczeń w amerykańskich bankach

Gra zręcznościowa na PC | W Ameryce lat trzydziestych jedyną siłą, z którą się liczymy, jest rodzina Salieri.

W grze kierujemy szeregowym zabójcą, tak zwanym żołnierzem mafii. Zaczynamy od prostych zleceń, takich jak usunięcie nieprzekupnego policjanta czy wymuszenie haraczu. Jednak gdy awansujemy, próbujemy zająć miejsce ojca chrzestnego.

Autorzy Mafii starannie odtworzyli ogromny obszar amerykańskiego miasta z lat trzydziestych. Zapowiada się ciekawa gra, ale tylko dla dorosłych.

→ **Termin:** *kwiecień 2001 r.* **Informacje:** *Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (033) 8118729, www.play-it.pl*



Staroświeckie wnętrza i kosmiczna wojna – projektanci gry nie unikają kontrastów

Freelancer [5]

Gra zręcznościowa na PC | W trzydziestym wieku rasa ludzka opanowuje galaktykę. Wybucha wojna pomiędzy czterema rodzinami kontrolującymi znany kosmos. Jednocześnie odkrywane są nowe światy, a rasy je zamieszkujące – bezlitośnie podbijane.

Na początku sterujemy małym stateczkiem. Przemierzamy kosmos, zdobywamy fortunę i walczymy z piratami. Freelancer jest luźną kontynuacją gry StarLancer (test na stronie 34).

→ **Termin:** *jesień 2001.* **Informacje:** *APN Promise, 00-108 Warszawa, ul. Zielna 39, tel. (022) 6549064, www.promise.com.pl*

[5] Ang. Wolny strzelec. Wymowa: frilanser

NBA Live 2001 [6]

Gra sportowa na PC i PlayStation 2 | Autorzy NBA Live 2001 twierdzą, że ich gra jest najwierniejszą symulacją koszykówki, jaka kiedykolwiek powstała.

Podczas projektowania gry oprócz technologii odtwarzania ruchów (po angielsku motion capture) zastosowano systemy odwzorowania rysów i mimiki twarzy! Zawodnicy wyglądają dzięki temu jak żywi i bez trudu rozpoznajemy wśród nich sławnych koszykarzy.

Jako model do tworzenia animacji posłużył Kevin Garnett, gwiazda amerykańskiej koszykówki. Kevin zaprezentował różne typy zwodów, wsadów i rzutów wykonywanych przez zawodników.

→ **Termin:** *koniec 2000 r.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*



To nie zdjęcie, to obrazek z gry! Grafika w nowym wydaniu NBA Live jest zadziwiająco dokładna

[6] Ang. NBA na żywo. Wymowa: enbiej lajw. NBA to skrót od National Baseball Association – Narodowa Liga Koszykówki

Doniesienia

IM Group się łączy

Polski wydawca gier IM Group zamierza połączyć się z czeską firmą dystrybucyjną Bohemia Interactive. Nowa firma przyjmie nazwę Engram Entertainment. Dla IM Group oznacza to zastrzyk finansowy i rynkową ekspansję. A dla graczy? Mamy nadzieję na dalszy wzrost jakości sprzedawanych gier, poszerzenie oferty i spadek cen. IM Group wydaje gry znanych producentów, między innymi Electronic Arts, 3DO, Eidosu i Virginu.

Wreszcie zapolujemy na znajomych!

Dzięki maszynom firmy Q3 ustawionym w San Jose, Seattle i Dallas w USA, fani trójwymiarowych gier akcji takich jak jak Quake III Arena czy Half-Life przenoszą swój wizerunek do gry! Gdy wchodzimy do kabiny aparatu, włączają się kamery zapamiętujące obraz naszego ciała. Następnie jest on zamieniany na postać cyfrową i przenoszony do gry. Procedura trwa niecałą sekundę. Teraz naszymi przeciwnikami będą koledzy!

Program Unreala w grach na Xboxa

Autorzy zręcznościowej gry trójwymiarowej Unreal z firmy Epic sprzedali prawa do programu gry Microsoftowi, a ściślej jego oddziałowi pracującemu nad konsolą Xbox. Oznacza to, że na konsolę wydawane będą gry używające programu Unreala. Ma on być wzbogacony o liczne efekty wykorzystujące moc nowego dzieła Microsoftu.

Tonący za grę się chwyta...

Powódź zalała miasto York w Wielkiej Brytanii, z którego ewakuowano kilka tysięcy osób. Woda wdarła się między innymi do siedziby firmy Revolution Software, przerywając prace nad pecetowymi wersjami gier The Road to El Dorado oraz In Cold Blood. Programiści wykazali się sprawnością, ratując efekty swojej pracy. I chyba im się udało: terminy premier obu gier na razie się nie zmieniły. **GRY** wyrażają podziw dla ofiarności twórców!

WZLOTY

Gry w supermarketach
Wielkie sklepy oprócz sprzętu komputerowego coraz częściej oferują nam też gry i programy multimedialne. Wielopiętrowe półki wypełnione po brzegi kolorowymi pudełkami to istny raj dla graczy.

Nareszcie uzupełniamy kolekcję przy okazji cotygodniowych zakupów! Zwłaszcza że supermarkety mają dość miejsca i pieniędzy, by trzymać zapas interesujących gier, także tych starszych, które niełatwo kupić gdzie indziej.

A przy tym, jak to zwykle w wielkich sklepach bywa, ceny są niższe (zazwyczaj o ponad dziesięć procent) niż te zalecane przez wydawców. **GRY** bardzo to cieszy. Dzięki supermarketom gry komputerowe stają się dobrem dla każdego. Następstwa tego faktu są tylko pozytywne: niższe ceny i większy wybór.

UPADKI

Gry wydobyte z kosza
Każdy kij ma dwa końce. Jak się bowiem okazuje, gry w supermarketach to nie tylko nowe przeboje i starsze, ale tańsze tytuły.

Niektóre wielkie sklepy (na szczęście nie wszystkie), usiłują sprzedawać swoim klientom gry po niezwykle atrakcyjnych cenach – od 10 do 20 złotych. Są to najczęściej płytki CD w plastikowych pudełkach, piętrzące się w wielkich koszach.

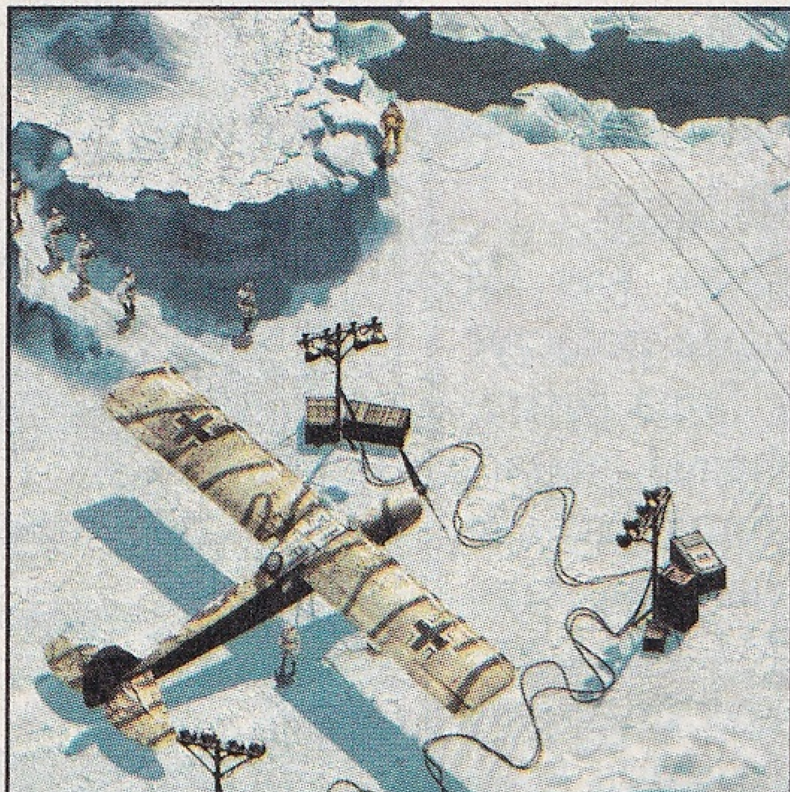
Co w tym złego? Za tę sumę wciska nam się produkty bezwartościowe: gry tak złe, że zapomniane już w chwili premiery albo pakiety wersji demonstracyjnych! W takich składankach zdarzają się też programy rozpowszechniane za darmo w internecie czy na krążkach czasopism. To skandal i naciąganie klientów!

NA CZASIE

Co umarło, nie powstanie, choćby inne miało zdanie ● W górę ptaki, chłopaki!

NA KWASIE

Nie płacz Jola, jak ci strzelą gola ● Niszczyciel w trapez golony ● Trójka ze sternikiem słabym jest unikiem



Po naszej akcji ten niemiecki samolot zwiadowczy już nigdzie nie poleci



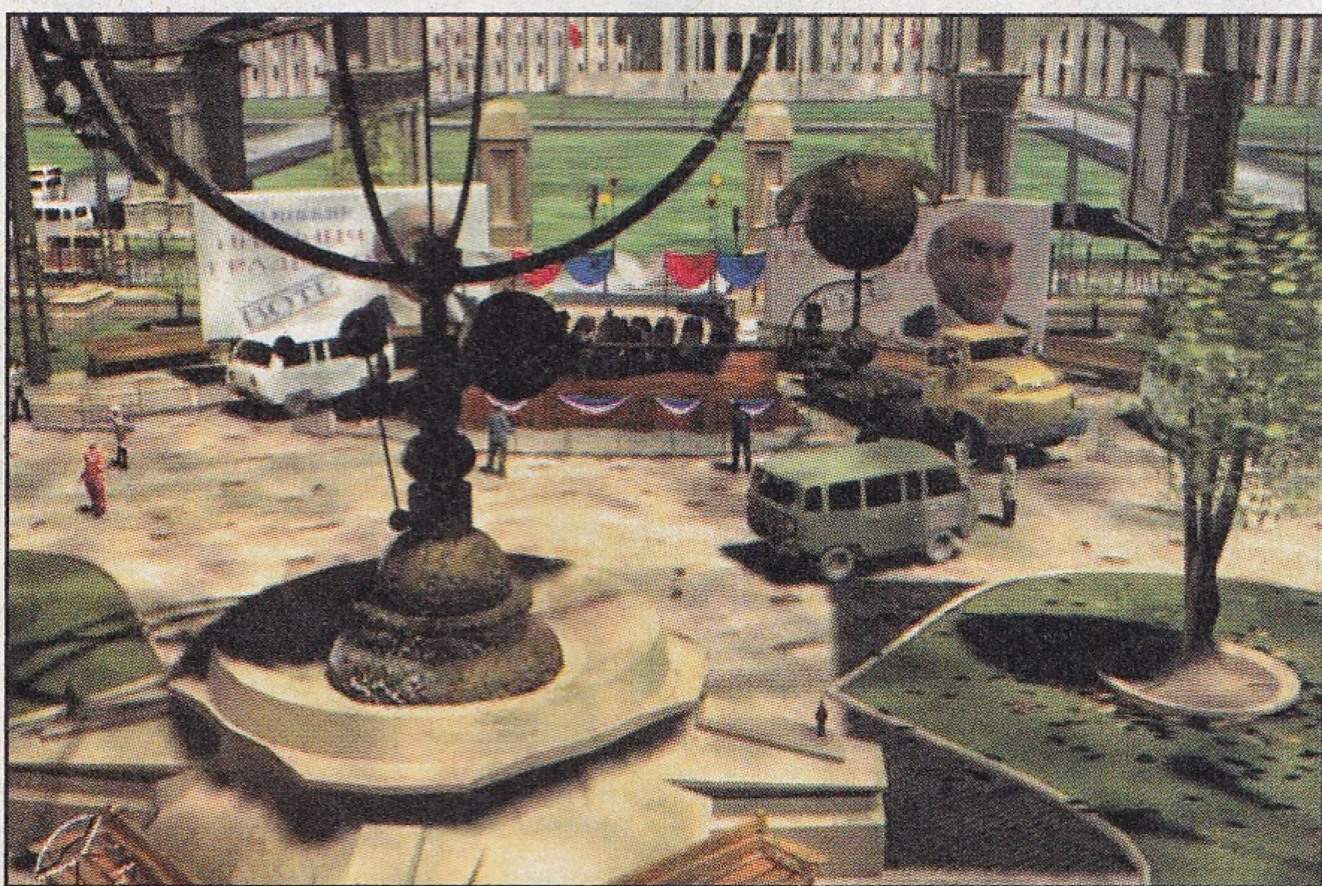
Commandos 2[1]

Gra taktyczna na PC | Ponownie dowodzimy elitarnym oddziałem komandosów!

Wojenne losy rzucają nas po całej Europie, a także do Chin i Japonii. Do naszych zadań należą dywersyjne ataki na tyłach wrogich oddziałów, obrona miast, wypady do obozów jenieckich i akty sabotażu. Powtarzamy także słynną akcję wysadzenia mostu na rzece Kwai! W odróżnieniu od pierwszej części gry tym razem każda misja ma kilka możliwych rozwiązań. Wzrosła sztuczna inteligencja przeciwników.

Jak twierdzi producent, ukończenie Commandos 2 zajmie nam co najmniej 70 godzin. Podczas rozgrywki wieloosobowej zadania wykonujemy razem z kolegami!

→ **Termin:** *początek 2001 r.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*



Republic: The Revolution[3]

Gra strategiczna na PC | Ciężkie jest życie Rosjanina. Przekonamy się o tym, gdy przejmiemy władzę w byłej sowieckiej republice Novistranie.

Na naszej drodze do zwycięstwa w wyborach staje 16 przeciwników. Prowadzimy polityczną grę, wykorzystujemy organizacje religijne, zdobywamy poparcie wojska, nie cofamy się nawet przed skorzystaniem z usług mafii. Uciekamy się też do szantażu, zastraszania i innych nagannych metod. Gra szczegółowo odtwarza architekturę sowieckich miast, na budynkach widać nawet pierścienie mocujące rynny. Autorzy wykorzystali plany miast z Europy Wschodniej. Może ujrzymy nawet warszawski Pałac Kultury?

→ **Termin:** *pierwszy kwartał 2001 r.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*

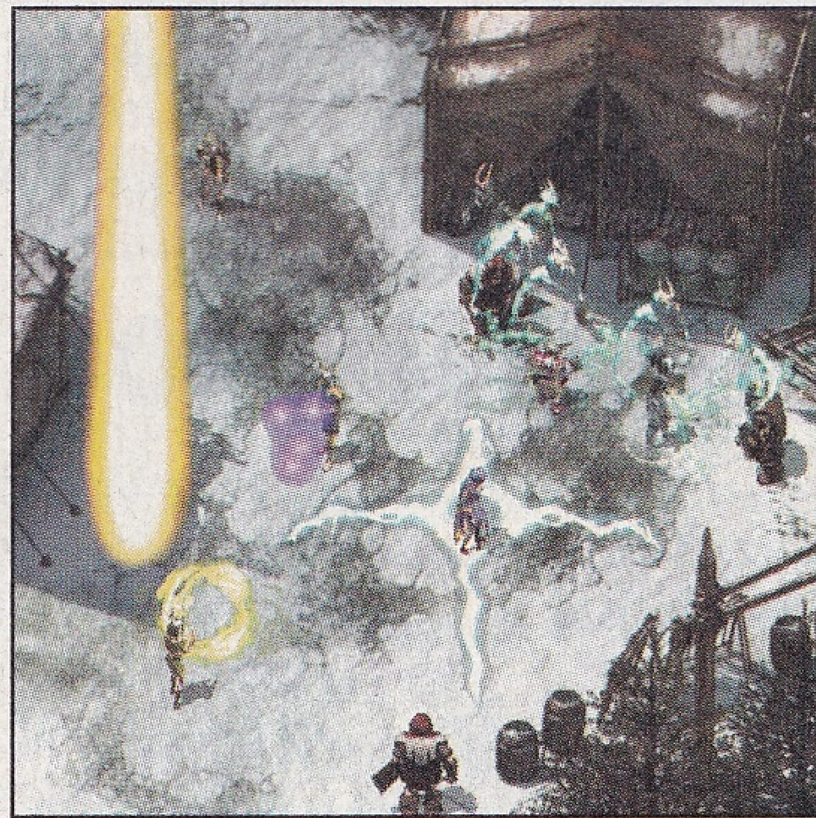
Icewind Dale: The Heart of Winter[2]

Gra fabularna na PC | Dodatek do gry Icewind Dale kontynuuje opowiedzianą w niej historię.

Po pokonaniu demona barbarzyński szaman prosi o pomoc naszą drużynę. Cywilizowanym krainom grozi zagłada: wśród barbarzyńców pojawił się wielki wódz, który planuje najazd na miasta położone w Dolinie Lodowatego Wichru. Drużyna stawia mu czoło.

W grze pojawiają się nowe potwory, na przykład wielki śnieżny czerw połykający swe ofiary. Jest 60 nowych zaklęć, nowe przedmioty magiczne i poprawiona grafika w rozdzielczości do 800 na 600 punktów. Limit doświadczenia postaci został podniesiony.

→ **Termin:** *I kwartał 2001 r.* **Informacje:** *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.com*



To jeszcze nie koniec przygód w mroźnych, lodowatych górach!

Microsoft Dual Strike

Dżojpad Dual Strike łączy funkcje klawiatury, myszy i dżojstika. Dzięki temu urządzeniu skaczemy, obracamy się, czołgamy i rozglądamy! Na padzie znajduje się dziewięć przycisków i ośmiokierunkowy grzybek. Niestety, niektórzy gracze twierdzą, że za pomocą Dual Strike'a trudno obrócić się wokół własnej osi.

→ **Termin:** *już jest.* **Cena:** *166 zł.* **Informacje:** *APN Promise, ul. Zielna 39, 00-108 Warszawa, tel. (022) 6549064*

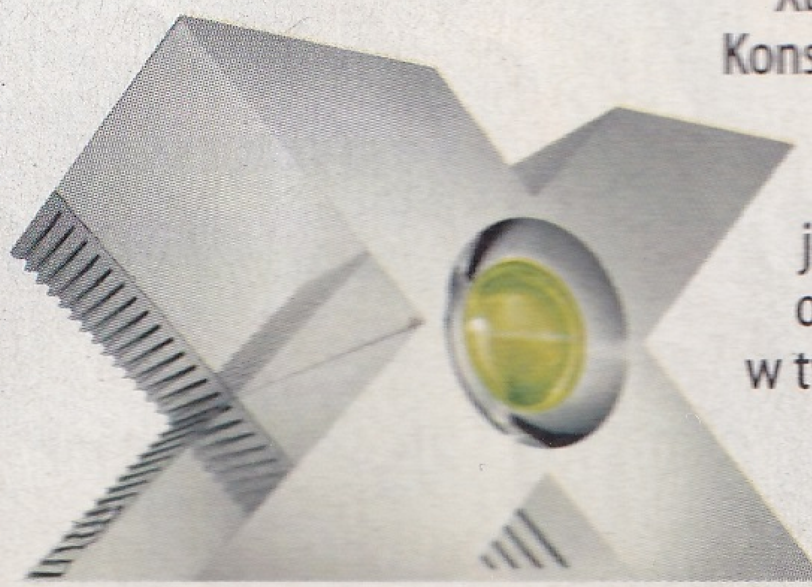


Nowy pad Microsoftu wygląda kosmicznie

Z archiwum Xboxa

Microsoft ujawnił nowe szczegóły na temat opracowywanej konsoli Xbox. Wiemy już, że jej sercem jest procesor Intel 733 MHz. Wspomaga go procesor graficzny o prędkości 300 MHz stworzony przy współpracy z firmą NVIDIA (producentem kart z rodziny GeForce). Przetwarza on i wyświetla ponad 150 milionów wielokątów w ciągu sekundy.

Xbox ma 64 MB pamięci. Konsola odtwarza także filmy zapisane na płytach DVD. Nie wiadomo jeszcze nic pewnego o wyposażeniu Xboxa w twardy dysk i modem.



Na razie wiemy tylko, jak wygląda logo Xboxa

[1] Ang. Komandosi. Wymowa: komendos

[2] Ang. Dolina Lodowatego Wichru: Serce zimy. Wymowa: ajsind dejl: de hart of łinter

[3] Ang. Republika: Rewolucja. Wymowa: ripablik: de rewoluszyn

ZAPOWIEDZI POLSKICH DYSTRYBUTORÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
LOGICZNE		
Pipemania 2 (PL)	Empire	2001
Sheep! (PL)	Mind's Eye	grudzień 2000
FABULARNE i PRZYGODOWE		
Alcatraz (PL)	CDV	2001
Anachronox (PL)	ION Storm	2001
Arthur's Knights (PL)	Cryo Interactive	grudzień 2000
Baldur's Gate II (PL)	BioWare	grudzień 2000
Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive	2001
Demise (PL)	Artifact Entert.	grudzień 2000
EON (PL)	Computerhouse	luty 2001
Evil Islands (PL)	Ravensburger	styczeń 2001
Ghostmaster (PL)	Empire	2001
Gold and Glory: Road to El Dorado (PL)	Ubi Soft	grudzień 2000
Hellboy (PL)	Cryo Interactive	2001
Jekyll & Hyde (PL)	Cryo Interactive	grudzień 2000
Kruk (PL)	Mirage	2001
Legends of Might & Magic (PL)	3DO	2001
Might & Magic VIII (PL)	3DO	grudzień 2000
Myst 3: Exile	Broderbund	luty 2001
Mystery of Druids (PL)	CDV	2001
Necronomicon (PL)	Wanadoo	styczeń 2001
Pool of Radiance 2	Stormfront	II kwartał 2001
Simon the Sorcerer 3D (PL)	Headfirst	2001
The Longest Journey (PL)	Funcom	grudzień 2000
The Ward (PL)	Fragile Bits	grudzień 2000
Two Worlds (PL)	TopWare	2001
Ultima Online 2	Origin Systems	2001
Warriors of M&M (PL)	3DO	2001
SPORTOWE		
NBA Live 2001	EA Sports	grudzień 2000
Ultimate Hockey Man. 2000	Impressions	II kwartał 2001
Ultimate Soccer Man. 2000	Impressions	II kwartał 2001
STRATEGICZNE		
Another War (PL)	Mirage	2001
Battle Isle IV (PL)	Blue Byte	grudzień 2000
Black & White (PL)	Lionhead	2001
Catan (PL)	Funatics Dev.	grudzień 2000
City Trader 2001 (PL)	Monte Christo	grudzień 2000
Commandos 2 (PL)	Pyro Studios	2001
Cossacks (PL)	CDV	2001
Cywilizacja II: Próba czasu (PL)	Microprose	grudzień 2000
Call to Power II	Activision	grudzień 2000
Demise (PL)	Artifact Ent.	grudzień 2000
Earth III (PL)	TopWare	2001
Economic War 2001 (PL)	Monte Christo	grudzień 2000
Emperor: Battle for Dune	Westwood Studios	2001
Europa Universalis (PL)	Paradox Ent.	luty 2001
Gangsters 2 (PL)	Hothouse Creations	2001
Heroes Chronicles cz. 1 i 2 (PL)	3DO	grudzień 2000
Heroes Chronicles: części 3, 4 i 5 (PL)	3DO	2001
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks	II kwartał 2001
Iron Dignity (PL)	Nikita	2001
Iron Strategy (PL)	Nikita	2001
Kingdom Under Fire (PL)	Phantagram	grudzień 2000
Monopoly Tycoon (PL)	Microprose	2001
Original War (PL)	Altar	2001
Peacemakers (PL)	Ubi Soft	2001
Praetorians (PL)	Pyro Studios	2001
Republic: The Revolution (PL)	Elixir Studios	2001
Sacrifice (PL)	Shiny Interactive	grudzień 2000
SimsVille (PL)	Maxis	2001
Star Peace 2001 (PL)	Monte Christo	grudzień 2000
Stars! Supernova (PL)	Mare Crisium	2001
Startopia	Mucky Foot	2001
Steel Panthers 4	SSI	II kwartał 2001
The Settlers IV (PL)	Blue Byte	grudzień 2000

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
Theme Park Inc. (PL)	Bullfrog	2001
TV Star 2001 (PL)	Monte Christo	grudzień 2000
War Commander (PL)	CDV	2001
Warlords IV	SSG	II kwartał 2001
World War III (PL)	TopWare	2001
Z2	EON	2001
SYMULACYJNE		
Comanche 4	Novalogic	2001
Reno Air Racers	SSI	styczeń 2001
Silent Hunter II	Ultimation	I kwartał 2001
WYŚCIGOWE		
4x4 Trophy (PL)	Virgin	grudzień 2000
Colin McRae Rally 2 (PL)	Codemasters	grudzień 2000
F1 Champ.: Season 2000	EA Sports	grudzień 2000
F1 Racing Championship	Ubi Soft	2001
F1 World Grand Prix 2000	Eidos	grudzień 2000
Moto Racer 3	EA Sports	2001
Nascar 4	Papyrus	II kwartał 2001
Need for Speed: Motor City	EA Sports	2001
Test Drive 6	Pitball Syndicate	2001
ZRĘCZNOŚCIOWE		
American McGee's Alice	Electronic Arts	grudzień 2000
Blair Witch część 2 (PL)	Terminal Reality	grudzień 2000
Blair Witch część 3 (PL)	Terminal Reality	styczeń 2001
Condottiers of Time (PL)	Pulsar	2001
Crusaders of M&M 2 (PL)	3DO	2001
Deep Fighter	Ubi Soft	2001
Delta Force: Land Warrior	Novalogic	rudzień 2000
Evil Twin (PL)	Ubi Soft	2001
Frogger 2 (PL)	Blitz Games	2001
Giants (PL)	Planet Moon	grudzień 2000
Gift from the Stars (PL)	Cryo Interactive	grudzień 2000
Grand Theft Auto 3D	DMA Design	II kwartał 2001
GTA Online: Crime World	DMA Design	II kwartał 2001
Gunman Chronicles	Impressions	grudzień 2000
Heart of Stone (PL)	Pyro Studios	2001
Hired Team: Trial	NMG	styczeń 2001
Hitman: Codename 47	IO Interactive	grudzień 2000
Lula 3D (PL)	CDV	2001
Lula Wet Attack (PL)	CDV	grudzień 2000
Max Payne	3D Realms	II kwartał 2001
Mortyr 2 (PL)	Mirage	2001
No One Lives Forever	Fox Interactive	grudzień 2000
Oni	Bungie Software	luty 2001
Pac Man (PL)	Hasbro	2001
Project IGI	Innerloop	grudzień 2000
Quake III: Team Arena	id Software	2001
Rainbow Six – Covert Ops	Ubi Soft	2001
Return to Castle Wolfenstein	id Software	2001
Soul Reaver 2	Crystal Dynamics	2001
Star Trek: The Fallen (PL)	Pan Interactive	grudzień 2000
Star Wars: Obi-Wan	Lucas Arts	2001
Starsky & Hutch (PL)	Empire	2001
Team Fortress	Valve Software	II kwartał 2001
Tribes 2	Dynamix	I kwartał 2001
Warhammer 40000 Online: Space Marines (PL)	Mirage	grudzień 2000
X-COM Alliance	Microprose	2001
DLA DZIECI		
Creatures Playground	Cyberlife	grudzień 2000
Hugo: Rollercoaster (PL)	ITE Media	grudzień 2000
Hugo: Świąteczna przygoda (PL)	ITE Media	grudzień 2000
Lego Alpha Team (PL)	ITE Media	2001
Lego Legoland (PL)	Lego Media	grudzień 2000
Lego Stunt Rally (PL)	Lego Media	grudzień 2000
Lucky Luke: Twoje kreskówki (PL)	Lego Media	grudzień 2000
Smerfy i Natura (PL)	Emme	2001

Rune[1]



Gra zręcznościowa na PC | Na zimnej Północy mężni Wikingowie walczą o losy świata. Nadchodzi Ragnarok – zmierzch bogów!

TREŚĆ GRY

W mitologii Wikingów istnieje wiele światów. Midgard to świat środka, ten w którym żyją ludzie. Asgardem, krainą bogów, włada Odyn. Przed jego obliczem stają po śmierci dzielni wojownicy. Zaś Niflheim to podziemna kraina zmarłych. Tam właśnie Loki, bóg-żartowniś uwięziony przez Odyna, knuje zemstę. Gdy tylko zbierze siły, obudzi Lodowych Gigantów. Nadejdzie Ragnarok – ostateczna bitwa bogów, koniec świata.

Jednak Loki nie wydostanie się z więzienia, póki nie zostaną zniszczone kamienie mocy. Na ich straży staje młody Wiking Ragnar.

TECHNIKALIA

Świat gry oglądamy zza pleców Ragnara. Bohater zna tajniki walki, jednak opanowanie systemu zadawania ciosów wymaga od nas treningu.

Dzięki dobremu systemowi sterowania dokładnie sterujemy ruchami Ragnara. Potrafimy nawet skakać po zapadających się płytach!

Gra polega na walkach z coraz potężniejszymi przeciwnikami. Posługujemy się różną bronią, między innymi mieczami, toporami i buławami. Zadajemy nimi cięcia i pchnięcia, a także rzucamy. Walki są brutalne, trochę przypominają starcia znane z filmu Braveheart – Waleczne Serce.

Rune korzysta z programu gry Unreal. Grafika wygląda świetnie, ale działa płynnie tylko na szybkich, drogich pecetach. Gdy na ekranie pojawia się kilku przeciwników, animacja zaczyna skakać.

GROM podobają się efekty dźwiękowe – odgłosy uderzeń w tarczę, krzyki rannych i świst miecza brzmią wiarygodnie. A zarazem przerażająco.



Na swej drodze napotykamy gobliny, krasnoludy, orków i oczywiście innych Wikingów. Czasami bywa ciężko!

WERDYKT

Rune jest świetną zręcznościówką. Siadając do niej, na kilka godzin zamieniamy się w wojownika i torujemy sobie drogę potężnymi ciosami, przedzierając się przez malowniczy świat. Rune to gra przeznaczona wyłącznie dla dorosłych. Jest brutalna i krwawa nawet wtedy, gdy w opcjach wybieramy rozgrywkę z mniejszą dawką przemocy. **GRY** zwracają więc uwagę, że na pudełku powinno być umieszczone odpowiednie ostrzeżenie.

Rune



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Take 2
Polski dystrybutor	Play it!
Data wydania	listopad 2000
Przypuszczalna cena	159 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	PII 300, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, zalecany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



celująca

[1] Ang. Runa. Wymowa: run. Runy to dawne pismo północnoeuropejskie, którym posługiwały się plemiona germańskie i skandynawskie

Asterix i Obelix kontra Cezar

Gra zręcznościowa na PC i PlayStation | Dwaj sympatyczni Galowie nieraz już gościli na ekranach naszych komputerów. Szkoda, że najnowsza gra o ich przygodach wygląda fatalnie

TREŚĆ GRY

Asteriksa i Obeliksa nie trzeba przedstawiać. Ci bohaterowie francuskiego komiksu podbili serca czytelników Europy.

Rok temu na ekranach kin gościł film opowiadający o ich przygodach. Na jego podstawie powstała gra Asterix i Obelix kontra Cezar. Jest to zręcznościówka, w której bohater, poruszając się po ustalonych z góry ścieżkach, wykonuje różne zadania. Zazwyczaj polegają one na łapaniu rozmaitych spadających przedmiotów.

Gra składa się z kilku etapów, a rozgrywka przypomina stare radzieckie zabawki elektroniczne. Przeważnie coś łapiemy lub rozbijamy. Zabawa tylko dla wytrwałych.

TECHNIKALIA

Grafika jak na obecne standardy wygląda żałośnie. Jej jedyną zaletą jest płynna animacja. Dźwięk wypada średnio; **GROM** spodobał się tylko główny temat muzyczny.

WERDYKT

Przerażająco nudna i źle wykonana gra! Dodawany do niej komiks to zaleta, ale kupimy go taniej oddzielnie. Asterix i Obelix kontra Cezar to zabawa zbyt prymitywna nawet dla dzieci poniżej piątego roku życia.

Asterix i Obelix

BEZ OGRANICZEŃ

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Cryo Interactive
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania	już jest
Cena	69 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	PII 266, 32 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, niekonieczny
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	niska
POZOSTAŁE PLATFORMY	PlayStation

Prognoza:



mierna



Wygląd bohaterów gry nie jest wzorowany na ich odpowiednikach z komiksu, lecz na postaciach z filmu Asterix i Obelix kontra Cezar





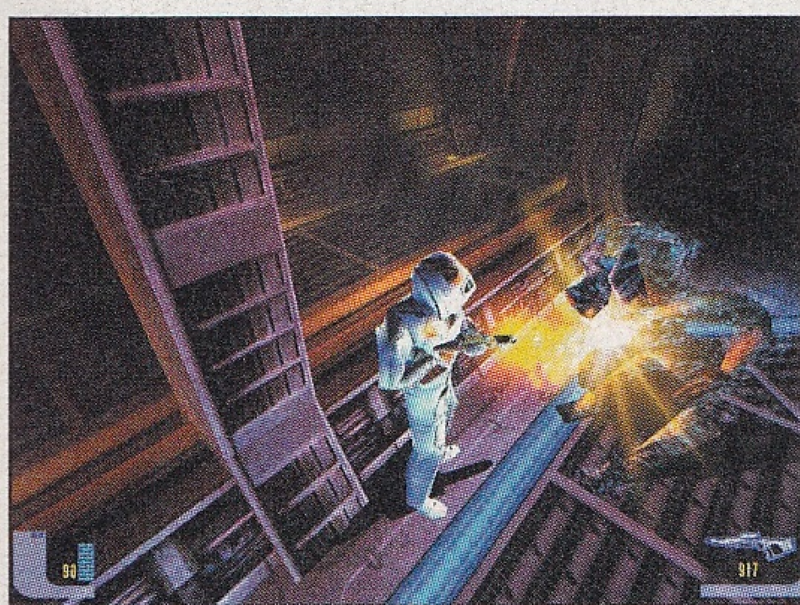
Star Trek: Deep Space Nine The Fallen[2]



Gra przygodowo-zręcznościowa na PC | Załoga stacji kosmicznej Deep Space Nine staje przed wielkimi wyzwaniami. Zachwycą one wszystkich miłośników serialu Star Trek!

TREŚĆ GRY

Deep Space Nine to jedna z opowieści ze świata przedstawionego w serialach science fiction Star Trek (piszemy o nim w teście gry Elite Force na stronie 23). Opowiada o losach mieszkańców stacji zawieszonej w głębokiej przestrzeni kosmicznej. Oddaleni od Federacji, stają przed trudnymi wyzwaniami.



Kiedy trzeba, nawet pokojowo nastawieni kosmiczni odkrywcy używają siły

W grze wcielamy się w postacie znane z serialu – kapitana Sisko, Kirę i Worfa, znanego także z innych serii Star Trek. Gra łączy elementy zręcznościowe z przygodowymi. Aby pokonać niektóre etapy, wykonujemy kilka złożonych zadań. Przydaje się wtedy trikoder – specjalne urządzenie skanujące.

Grając w The Fallen czujemy się tak, jakbyśmy brali udział w kolejnym odcinku serialu. Tym bardziej że na ekranie cały czas widzimy głównego bohatera.

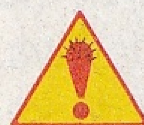
TECHNIKALIA

Oprawa jest najwyższej jakości. The Fallen korzysta z programu graficznego gry Unreal Tournament, który jest bardziej zaawansowany niż program Unreala. Dodano w nim wiele nowych efektów i fantastycznych sztuczek, takich jak na przykład synchronizacja ruchu ust z głosem. Dzięki temu kiedy postać na ekranie odzywa się, widzimy, jak wymawia kolejne słowa!

WERDYKT

Zapowiada się wybitna gra. Szkoda że serial Star Trek jest w Polsce tak mało popularny. Przecież jego bohaterowie robią wszystko, by porozumieć się z obcymi rasami, zaś po argumenty siłowe sięgają w ostateczności. **GRY** polecają The Fallen, zwłaszcza że gra ukaże się w polskiej wersji i w bardzo atrakcyjnej cenie.

The Fallen



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Simon & Schuster Int.
Polski dystrybutor	SuperGra
Data wydania	listopad 2000
Przypuszczalna cena	29,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	PII 300, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, zalecany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	błędy w wersji beta
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



celująca

[2] Ang. Gwiezdna wędrówka: Głęboka przestrzeń dziewięć - Upadły. Wymowa: star trek dip spejs najn – de folen

Insane[1]

[1] Ang. Szaleństwo. Wymowa: Insejn

Gra wyścigowa na PC | Pędzimy przez pola, błota i kałuże w szalonym wyścigu bez ograniczeń, bez zasad i bez wytyczonych tras

TREŚĆ GRY

Trudne warunki jazdy, błoto, deszcz i strome zbocza gór to tylko niektóre z niebezpieczeństw stających na naszej drodze do zwycięstwa. Za każdym zakrętem i górką czekają na nas niemiłe niespodzianki, na przykład samotne drzewa i śmiertelne przepaści.

W Insane nie obowiązują żadne reguły. Ścigamy się po bezdrożach, leśnych ścieżkach i górskich szlakach. Drogi co prawda są, ale gardzimy nimi. Naszym terenowym samochodem przecinamy je w poprzek, jadąc przez błota i pola.

Wybór trasy przejazdu należy tylko do nas. Sami decydujemy, czy gnamy do mety najkrótszą drogą po górach, dołach i wertepach czy też decydujemy się jednak na dłuższą, ale trochę łatwiejszą przejażdżkę.



W tej grze nie musimy się przejmować kilkoma rysami na lakierze, wgniecionym błotnikiem czy pogiętym zderzakiem

TECHNIKALIA

W grze Insane wybieramy swój pojazd spośród 20 dostępnych modeli. W czasie jazdy zmieniamy rodzaj napędu. Są trzy możliwości: napęd na wszystkie koła, na oś przednią bądź na tylną. Jeśli zaproponowane trasy nam nie odpowiadają, używamy generatora plansz. Podczas wyścigu pogoda ulega zmianie.

W zderzeniach z drzewami, kamieniami i innymi pojazdami nasze samochody ulegają uszkodzeniom. Każda kolizja ma dla nas przykre następstwa. Im bardziej zniszczone jest auto, tym trudniej się je prowadzi.

Wśród siedmiu dostępnych trybów gry warto wspomnieć Destruction Zone (po polsku: strefa zniszczenia). Demolujemy w nim pojazdy przeciwników.

WERDYKT

Insane jest dynamiczny i za to jego twórcom należą się wyrazy uznania. Atutami tej gry jest duża liczba tras i sugestywna symulacja jazdy.

Insane

OD 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Codemasters
Polski dystrybutor	jeszcze nieznany
Data wydania	jeszcze nieznana
Przypuszczalna cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	PII 233, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dobra

Odyssey[1]

[1] Ang. Odyseja – starożytny poemat stworzony przez Homera opowiadający o przygodach Odyseusza (Ulissesa)

Gra przygodowa na PC | Tylko dzięki naszej roztropności i odwadze dzielny Ulisses wróci po latach do domu, gdzie oczekuje go wierna Penelopa

TREŚĆ GRY

Przenosimy się do antycznej Grecji, w świat starożytnych legend. Naszym bohaterem jest Heriseus. Podążamy śladem Ulissesa, który brał udział w obronie Troi. Mamy go odnaleźć i namówić do powrotu do domu. Odwiedzamy starożytne miasta i rozmawiamy z zamieszkującymi je ludźmi.

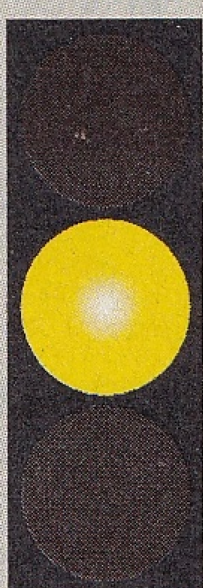
Dialogi są zróżnicowane – w czasie rozmowy dowolnie wybieramy tematy. Uważamy jednak przy tym, bo zbyt długi język może nas kosztować życie, zwłaszcza gdy obrazimy silniejszego przeciwnika.

Odyssey

OD 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Cryo Interactive
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania polskiej wersji	listopad 2000
Przypuszczalna cena	79 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	PII 233, 32 MB
Obsługa akceleratorów	jest, zalecany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

TECHNIKALIA

Odyssey ma trójwymiarową grafikę: zamiast po płaskich sceneriach, wędrujemy po przestrzennych planszach. Dlatego w grze sprawdza się akcelerator 3D. Niestety animacja ruchów bohatera wygląda fatalnie. Heriseus sprawia wrażenie, jakby poruszał się w powietrzu. Fatalne są także ujęcia pokazujące bohatera. Zdarzają się plansze, na których w ogóle go nie widać!

Na szczęście przyjemna muzyka i interesującą fabuła wynagradzają braki grafiki.



Podróżując śladami Ulissesa, zwiedzamy wiele tajemniczych miejsc

WERDYKT

Kolejna gra firmy Cryo nie wyróżnia się niczym szczególnym. Jednak jej fabuła jest na tyle ciekawa, że mimo niedopracowanej animacji Odyseja ucieszy miłośników gier przygodowych. Zwłaszcza że firma CD Projekt przygotowuje polską wersję gry.

Command&Conq

Red Alert

Ang. Dowodzenie i podbój: Czerwony alarm 2. Wymowa: komand end konkier: red alert

uer

2

Gra strategiczna na PC | Wyobraźmy sobie, że Hitler nie zdobył władzy w Niemczech, a drugą wojnę światową rozpętał Związek Radziecki, by wprowadzić komunizm na całej ziemi. Armia Czerwona podbiła Europę. Teraz celem władców Kremla są Stany Zjednoczone! Ściągawka na stronie 52

TREŚĆ GRY

Red Alert 2 przedstawia kolejną wojnę o niepodległość USA. Tylko od nas zależy, po której stronie konfliktu stajemy – czy przystępujemy do aliantów, by bronić amerykańskiego stylu życia czy też pomagamy matuszce Rosji objąć wszystkie kontynenty swym niedźwiedzim uściskiem.

Gra składa się z dwóch kampanii, po jednej dla każdej ze stron wojny. Każda kampania liczy kilkanaście misji. Karierę rozpoczynamy jako młody dowódca. Jeśli odnosimy sukcesy, awansujemy na kolejne stopnie, aż do funkcji oficera dowodzącego wielkimi operacjami wojskowymi. Przebieg naszej kariery zależy od tego, czy wypełniamy wszystkie cele misji. Niekiedy czas na ich osiągnięcie jest ograniczony.

Zadania poznajemy na odprawie przed każdą misją. Polegają one zwykle na zniszczeniu wszystkich jednostek i instalacji wroga na mapie. Niekiedy po wykonaniu rozkazów otrzymanych na odprawie dostajemy nowe polecenia i akcja toczy się dalej.

Rozgrywamy dwa rodzaje misji. W pierwszych dowodzimy małym oddziałem wyszkolonych żołnierzy. Mamy zniszczyć lub opanować wyznaczone obiekty. Działania zaczynamy od znalezienia bezpiecznej drogi do celu. Kluczem do sukcesu jest rozpoznanie.

W misjach drugiego typu budujemy bazę, gromadzimy surowce i zamieniamy je na pieniądze, za które wznosimy budynki i szkolimy oddziały. Bronimy bazy przed atakami wroga. Po zebraniu sił zaczynamy kontratak i niszczymy przeciwnika. Misje tego rodzaju wykonujemy najczęściej.

Oddziały aliantów są bardziej wrażliwe na ogień przeciwnika niż jednostki radzieckie. Wojska zachodnich demokracji potrafią za to szybko się przemieszczać, maskować i atakować z zaskoczenia.

Siły aliantów dysponują potężnym lotnictwem. Posiadają czołgi zmieniające się w rośliny (!), wielozadaniowe transportery piechoty, szpiegów, lotniskowce oraz niewidoczne dla radarów delfiny bojowe. W szeregach aliantów walczy też piękna agentka Tanya, zabójcza dla radzieckiej piechoty.

Red Alert 2

Rosjanie ufają swej przewadze liczebnej wspartej bronią oddziałującą na umysły. Mają czołgi, broń atomową i wiele dziwnych oddziałów. W szeregach Armii Czerwonej walczą piechurzy atakujący wyładowaniami elektrycznymi, olbrzymie kałamarnice przewracające okręty i Jurij, który przejmuje kontrolę nad wrogimi jednostkami.

W grze wieloosobowej do wyboru są armie dziewięciu państw. Każda z nich ma jedną unikatową jednostkę. Kubańczycy używają terrorystów do samobójczych ataków na bazy wroga. Amerykanie mają spadochroniarzy, a jednostki niemieckie niszczą czołgi za pomocą specjalnych dział.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu CD program instalacyjny uruchamia się samoczynnie. Na żądanie podajemy kod przyklejony wewnątrz pudełka i wybieramy składniki gry, które zostaną zainstalowane.

Następnie program proponuje nam folder, w którym gra będzie zainstalowana oraz katalog w menu Start. Przed rozpoczęciem instalacji program jeszcze raz pokazuje składniki, które zostaną skopiowane na twardy dysk. Czas kopiowania wypełnia nam wprowadzenie w fabułę Red Alerta 2 i oglądanie różnych cudów techniki, które poprowadzimy do boju.

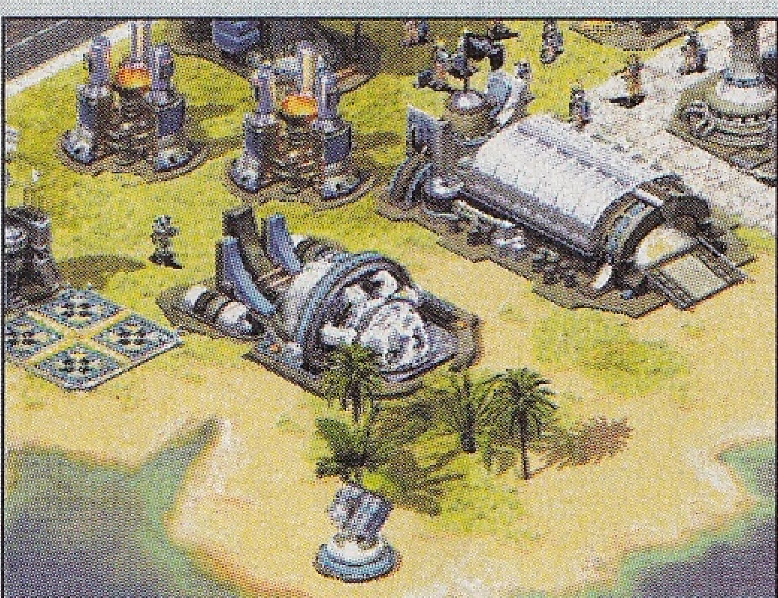
DETALE



Sowiecki czujnik psychiczny podgląda rozkazy wydane wrogiej jednostce będącej w zasięgu jego działania i planującej atak. Czujnik pokazuje też cel ataku, jeśli tylko znajduje się on w zasięgu tego urządzenia



Silos atomowy to najsilniejsza broń Sowietów. Jej pociski mają wielką siłę rażenia. Okolica wybuchu przez pewien czas jest skażona. Promieniowanie uszkadza lekkie pojazdy i zabija piechotę. Silos jest widziany przez wszystkich graczy



Chronosfera aliantów przenosi grupę pojazdów w dowolne miejsce. Próby transportowania piechoty kończą się śmiercią żołnierzy. Chronosfera jest widziana przez wszystkich graczy

TECHNIKALIA

Oprawa gry wygląda ładnie, choć grafika nie jest w pełni trójwymiarowa. Sposób rozgrywki się nie zmienił. Fabuła jest liniowa, a między misjami oglądamy filmy. Poznajemy w nich kolejne zadania, nowe rodzaje broni wprowadzane w czasie walki i wydarzenia rozgrywające się poza polem bitwy. Niestety gra nie została spolszczona – dialogi i komunikaty są w języku angielskim.

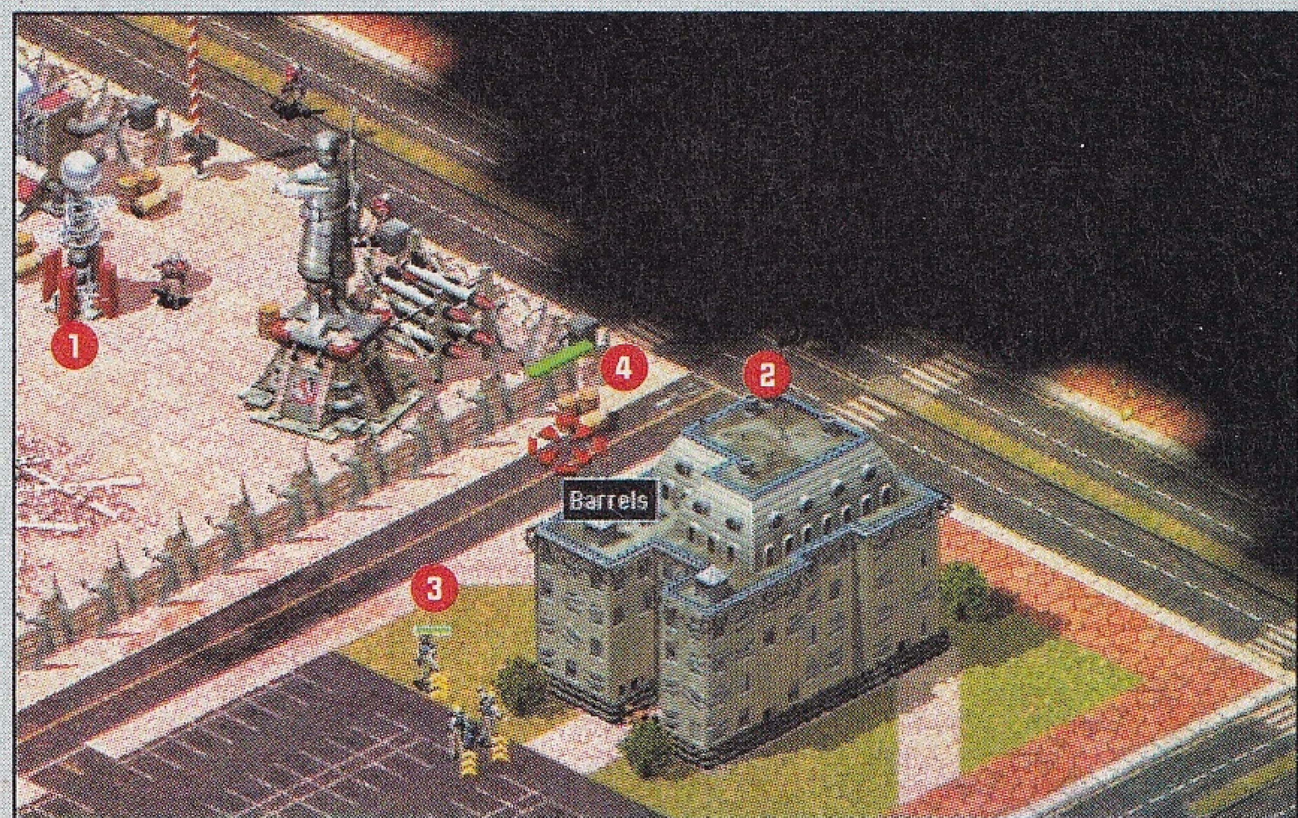
Misja zaczyna się od krótkiego filmu wprowadzającego w sytuację



1 Każda misja rozpoczyna się krótkim wprowadzeniem, po którym słyszymy sakramentalny zwrot Battle control on-line (po polsku: system dowodzenia uaktywniony, wymowa: batyl kontrol onlajn). Od tej chwili przejmujemy dowodzenie nad naszymi oddziałami



2 Część misji musimy ukończyć w określonym czasie ●. Nasi doświadczeni żołnierze nie mają kłopotów z rozbiciem nielicznych oddziałów przeciwnika ●. Są weteranami, o czym świadczą pojawiające się przy nich żółte symbole ●. Dzięki temu strzelają celniej i na większą odległość



3 Mamy wysadzić czujnik psychiczny w bazie przeciwnika. Wejście do niej jest chronione przez wojsko i cewkę Tesli ❶. Ukrywamy naszych żołnierzy w narożnym budynku ❷, by ostrzeliwali przechodzące w pobliżu patrole wroga. Agentka Tanya ❸ otwiera drogę do bazy, strzelając w leżące pod murem beczki ❹



4 Ta metoda często przydaje się do wysadzania w powietrze baz przeciwnika. Wywołanie eksplozji beczek to zwykle jedyny sposób, w jaki jednostka piechoty radzi sobie z cewką Tesli

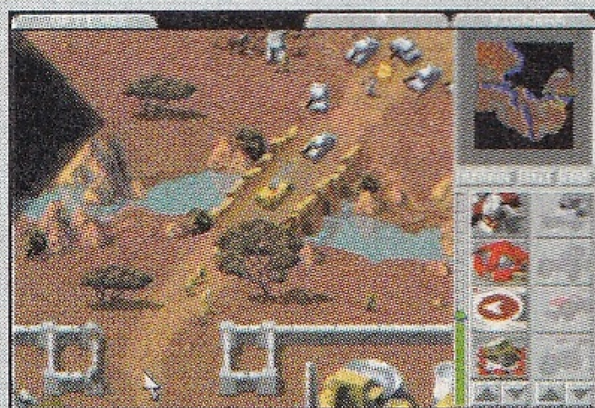
PIĘĆ LAT DOWODZENIA I PODBOJÓW

Gra Command & Conquer ukazała się w 1995 roku. Jej akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości. Osią fabuły jest konflikt sojuszu Global Defence Initiative (GDI – po polsku: Inicjatywa Obrony Globalnej) i terrorystycznej organizacji Brotherhood of Nod (po polsku: Bractwo Nod) kierowanej przez okrutnego Kane'a. Siły GDI mają potężną broń, na przykład ciężkie czołgi Mamut, zaś Nod używa niewidzialnych czołgów i miotaczy ognia. Obie strony zbierają i przetwarzają tyberium, tajemniczy żywy minerał kosmicznego pochodzenia.

Na początku 1996 roku pojawił się dodatek Covert Operations, a w 1997 roku nowa gra – Command & Conquer: Red Alert. Jej fabuła przedstawia alternatywną historię Europy, w której zamiast drugiej wojny światowej wybuchł konflikt między aliantami i Związkiem Radzieckim. Alianci są potęgą na morzu i w powietrzu, zaś Sowieci – na lądzie. Red Alert ma poprawioną grafikę i rewelacyjne filmy. Nowe rodzaje broni to rażąca energią elektryczną rosyjska cewka Tesli i teleportacyjna chronosfera aliantów. Red Alert doczekał się dwóch dodatków: Aftermath i Counterstrike.

W 1999 roku nastąpiła premiera Command & Conquer: Tiberian Sun. Gra jest kontynuacją pierwszej części serii. Tiberium niszczy Ziemię i wywołuje mutacje. Kane szykuje megabombę, którą chce zrzucić na nasz glob. Tiberian Sun ma ciekawą fabułę i filmy, jednak grafikę poprawiono nieznacznie. W grze są nowe oddziały, między innymi podziemne transportery i potężny cyborg-komandos NOD-u. W kwietniu 2000 roku ukazał się dodatek Tiberian Sun: Firestorm.

Gry z tej serii ukazały się też na konsole PlayStation i Nintendo 64. Saga Command & Conquer dzięki łącznej sprzedaży 12 milionów sztuk trafiła do Księgi Rekordów Guinessa.



Command & Conquer: pierwsze zderzenie NOD-u i GDI



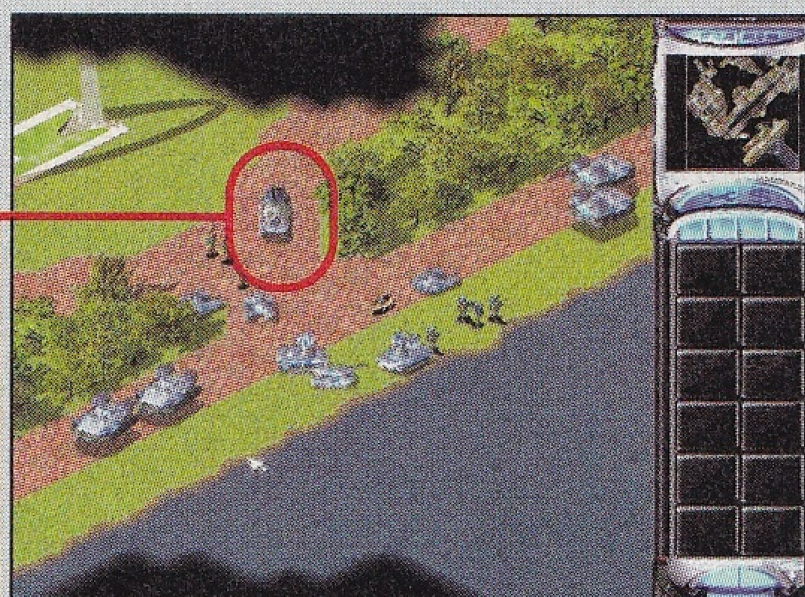
Red Alert przedstawia najazd bolszewików na Europę



Tiberian Sun – futurystyczna wojna na spustoszonej Ziemi



5 Pozostaje jeszcze wysadzić dwa reaktory Tesli ●. Tanya jako żołnierz oddziałów specjalnych bez problemu niszczy wrogie budynki. Wysadzenie turbin sprawia, że cewka Tesli traci zasilanie i przestaje być groźna. Niszczymy wtedy czujnik psychiczny ●. W ten sposób wypełniamy nasze zadanie



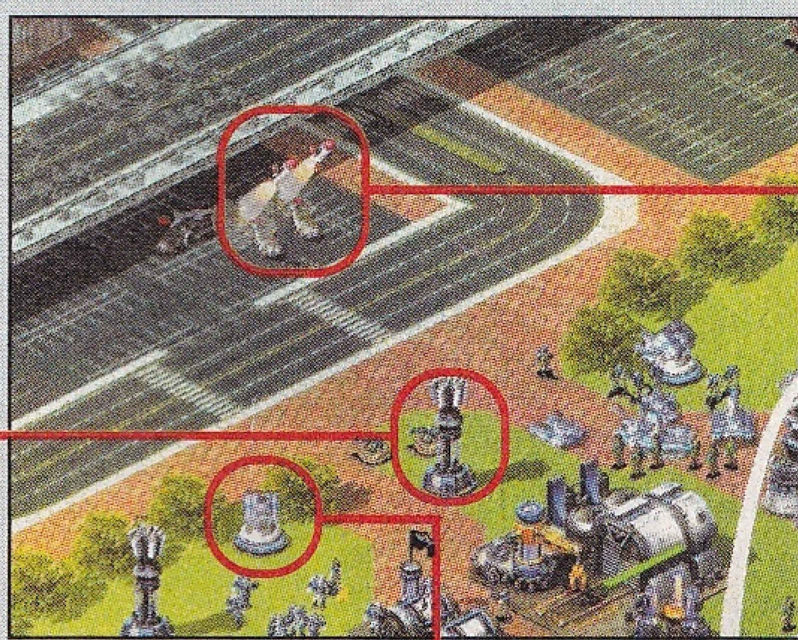
6 Po wykonaniu rozkazów otrzymujemy nowe. Teraz mamy zniszczyć wszystkie obiekty Sowietów, jakie znajdują się na mapie. Dowództwo przysyła nam posiłki, które szybko rozlokowują się na brzegu rzeki. Najważniejszy jest teraz pojazd budowlany ●. Za jego pomocą rozpoczynamy stawianie bazy



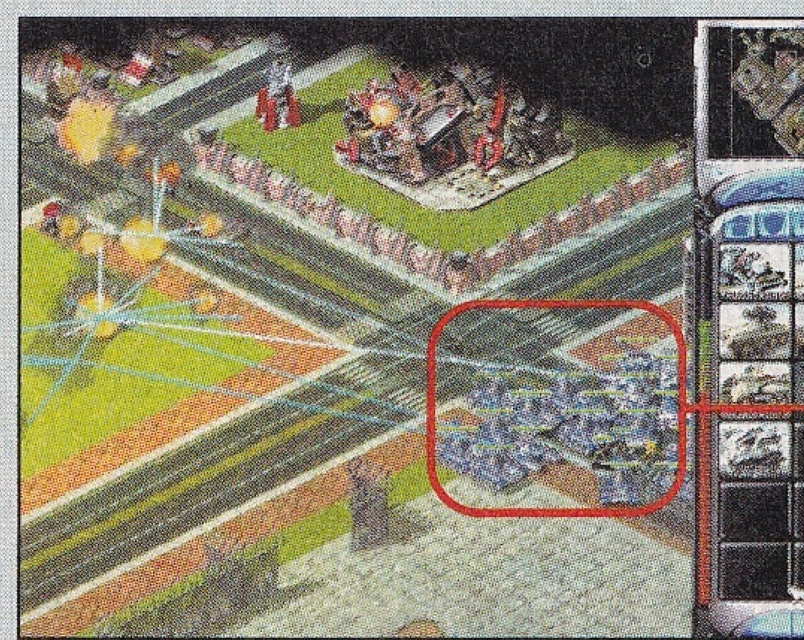
8 Zanim zbierzemy siły i przejdziemy do ataku, wzmacniamy obronę. Od strony wrogich instalacji ustawiamy budynki obronne: wieże pryzmatyczne 8 i wyrzutnie pocisków Patriot 9. Piechotę umieszczamy w okopach 10. Bez prądu nie działają systemy obrony, pilnujemy więc, by wskaźnik poziomu energii 11 był cały czas zielony. Wznosimy koszary 12, szkolimy piechotę 13, budujemy czołgi i wozy rakietowe 14



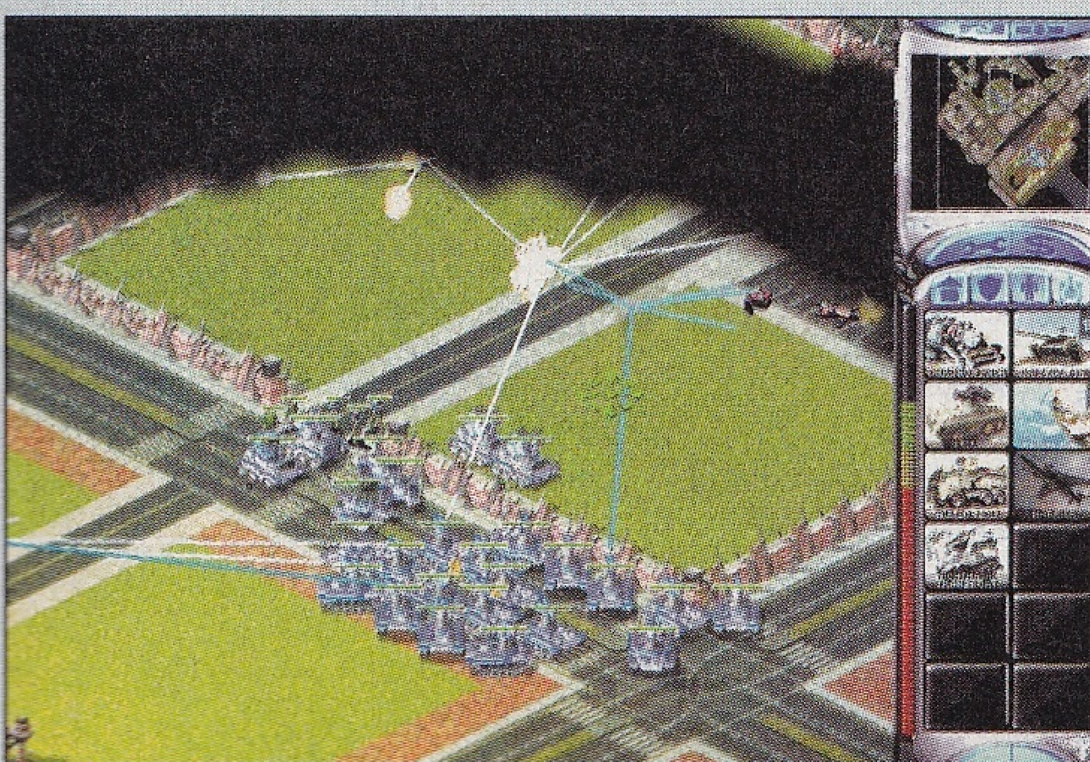
7 Zamieniamy pojazd w plac budowy 5, po czym szybko stawiamy elektrownię i rafinerię. W rafinerii przetwarzamy surowiec 6 zbierany przez pojazdy chronogórnicze. Kredyty otrzymujemy też, gdy zbieramy skrzynie 7 rozrzucone tu i ówdzie. Aby zabrać skrzynię, kierujemy do niej oddział piechoty



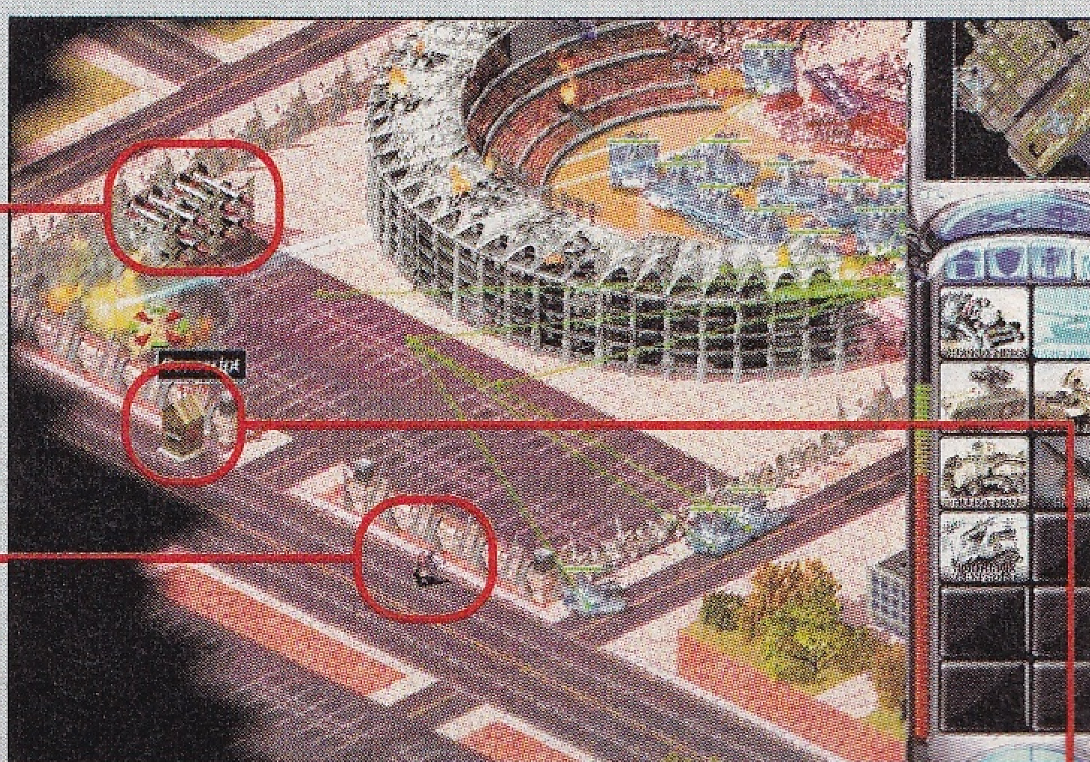
9 Wyrzutnie Patriot ● przechwytują rakiety V-3 ●, a wieże pryzmatyczne ● dziesiątkują jednostki naziemne. Oddziały wroga, które uniknęły zniszczenia, są likwidowane przez wojska stacjonujące w okolicy. Uszkodzone budynki naprawiamy – oczywiście nie za darmo



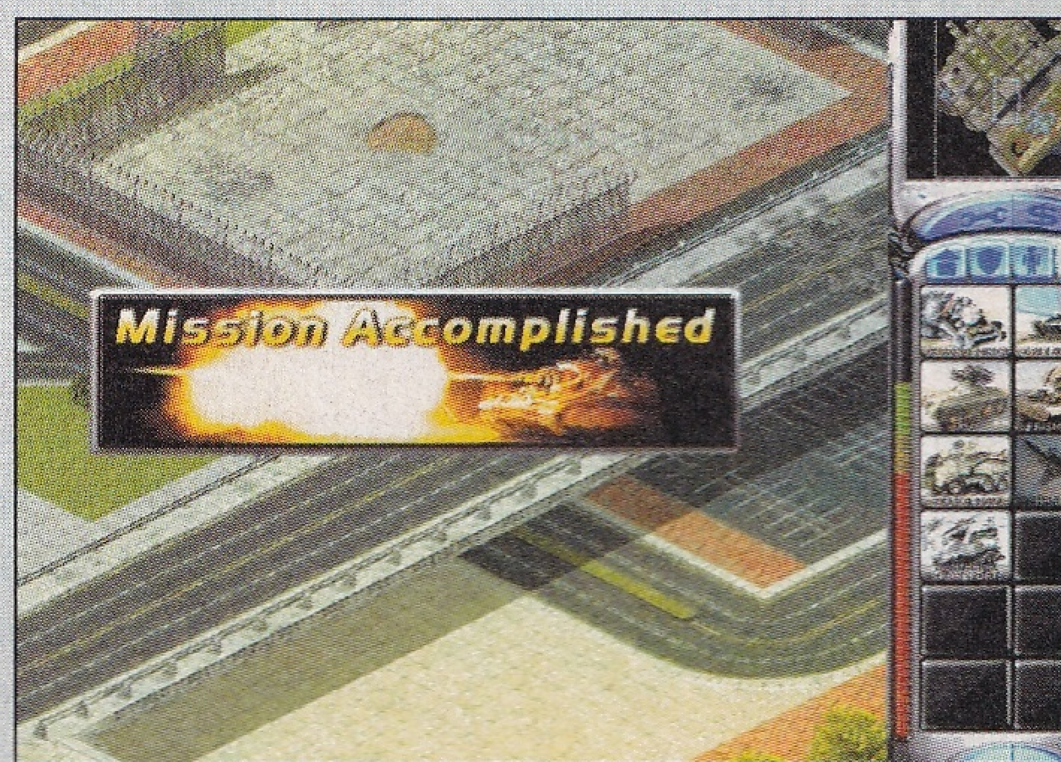
10 Zbieramy silny oddział uderzeniowy i wyruszamy na bazę wroga. Czołgi pryzmatyczne w większej grupie ● są niezwykle użyteczną bronią. Mają duży zasięg ognia, dzięki czemu zaczynają ostrzeliwać jednostki przeciwnika, zanim same zostaną zaatakowane



11 Nasze oddziały czasami same wybierają sobie cele, których nie widzimy. Przeciwnik widząc naszą przewagę, sprzedaje część urządzeń bazy, by zdobyć kredyty na zakup wojska. W ostatecznej potrzebie my robimy to samo



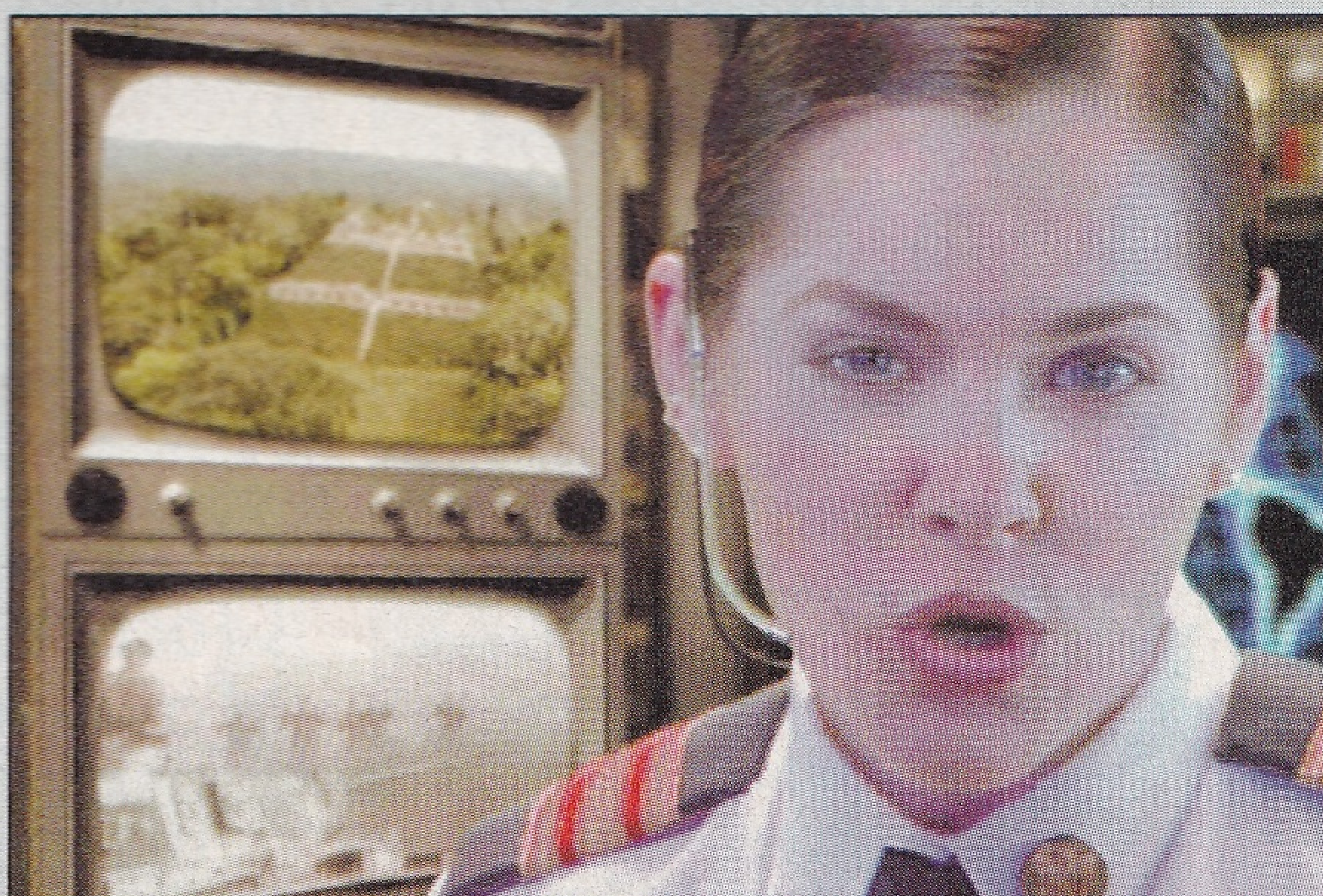
12 Mimo rozpaczliwych wysiłków obrona bazy wroga załamuje się. Teraz oczyszczamy teren z niedobitków i maruderów. Liczy się każdy zlikwidowany wrogi żołnierz ●, skład pocisków ● i budka wartownicza ●



13 Po zniszczeniu wszystkich budowli przeciwnika (z wyjątkiem murów okalających bazy) na ekranie widzimy komunikat o pomyślnym zakończeniu misji. To miła wiadomość dla każdego dowódcy!

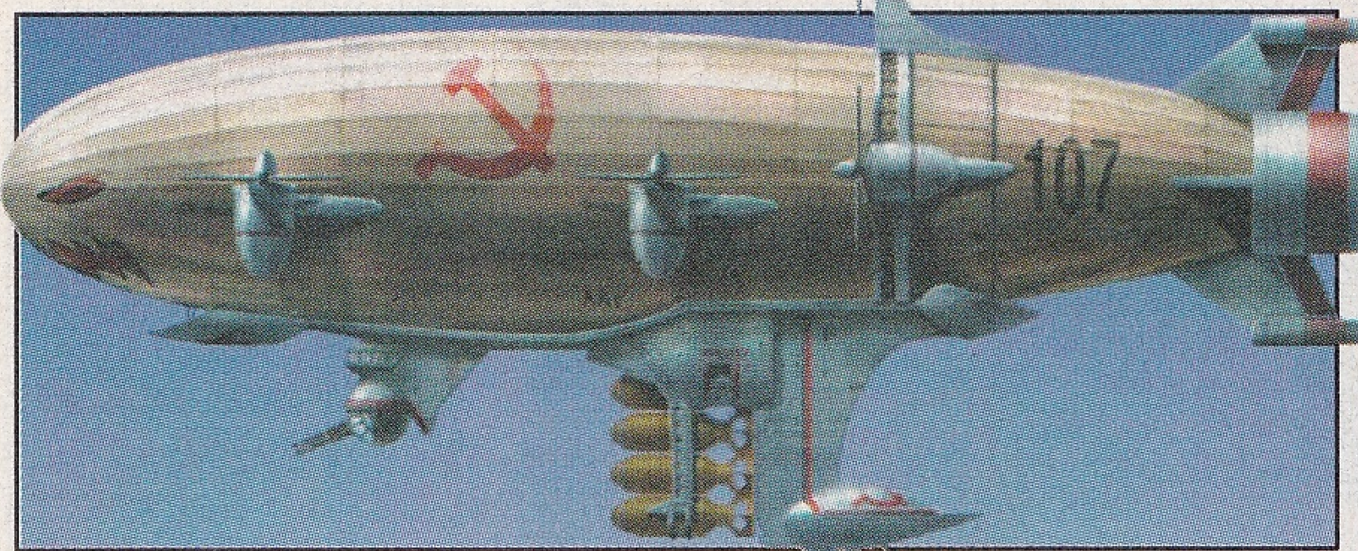


14 Oglądając podsumowanie misji, dowiadujemy się, czy wypełniliśmy zadania w czasie krótszym ● niż zapisany w założeniach scenariusza ●. Jeśli tak, otrzymujemy awans ● wraz z krótkim uzasadnieniem. Widzimy także podsumowanie strat, jakie zadaliśmy przeciwnikowi ●



15 Nie ma czasu na świętowanie zwycięstwa. Armia Czerwona jest wciąż potężnym przeciwnikiem. Przechodzimy do następnej misji i uważnie słuchamy odprawy. Czeka nas jeszcze długa walka!

Red Alert 2



Oto prawdziwy cud sowieckiej techniki – oczywiście wzorowany na niemieckim Zeppelinie

taktyczną. Podczas projekcji nie mamy kontroli nad oddziałami. W trakcie wykonywania misji na przebieg akcji wpływa wiele nieprzewidzianych wydarzeń. W bitewnym zamieszaniu zmieniają się rozkazy, czasami widzimy scenki z udziałem głównych bohaterów lub otrzymujemy wsparcie.

Na pole bitwy mamy widok z ukosa. Mapy nie da się obrócić, więc trudno dostrzec oddziały ukryte pod mostem czy za budynkiem. Łatwo odróżniamy rozmaite typy jednostek z wyjątkiem piechoty morskiej, która od zwykłej piechoty różni się strojem maskującym.

Sztuczna inteligencja przeciwnika zależy od wybranego przez nas poziomu trudności. Na najniższym wróg naciera niewielkimi grupami żołnierzy, wybiera ciągle takie same kierunki ataków, a zburzone struktury rzadko odbudowuje. Na najwyższym poziomie trudności komputer jest wymagającym przeciwnikiem. Jednak najskuteczniejszą metodą pokonania wroga nadal jest nakrycie go czapkami, czyli wyprodukowanie wielkiej armii i przeprowadzenie nią ataku na bazę przeciwnika.

Sterowanie grą jest proste. Wszystkie opcje są łatwo dostępne, a dzięki skrótom szybko wydajemy rozkazy. Jednak wygląd ikon w dolnym pasku komend jest słabo związany z ich funkcją. Poza tym trudno wybrać jednostkę stojącą w grupie, nie zaznaczając przy tym kilku sąsiednich.

WERDYKT

Red Alert 2 różni się od poprzednich gier z serii tylko kilkoma pomysłami. Nie zmieniły się ani sposób rozgrywki, ani narracja. Fabuła jest liniowa, a po przejściu kampanii znamy wszystkie tajemnice konfliktu. Na szczęście podczas gry następuje kilka zaskakujących zwrotów akcji.

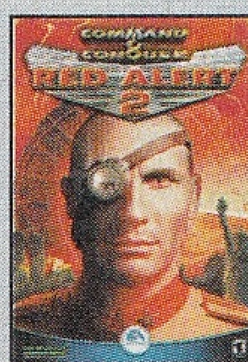
Red Alert 2 ratuje gra wieloosobowa i tryb Skirmish (potyczki) rozgrywany z komputerem według zasad gry wieloosobowej. Miłośnicy gier strategicznych w rodzaju Ground Control będą rozczarowani, jeśli jednak oprócz walki cenimy dobrą fabułę, Red Alert 2 przypadnie nam do gustu. Ze względu na łatwość rozgrywki polecamy go zwłaszcza początkującym strategom.

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybór oddziału, wskazanie celu przemarszu lub ataku
Ctrl od 1 do 9 – zaznaczenie grupy jednostek
1 do 9 – wybranie zaznaczonego wcześniej oddziału
Ctrl od F1 do F4 – zapamiętanie punktu na mapie
F1 do F4 – skok do zaznaczonego punktu na mapie
T – wybór oddziałów danego typu
G – wybrane jednostki atakują wroga znajdującego się w pobliżu
X – wybrana jednostka piechoty unika rozjechania
S – zatrzymanie jednostki
C – wszystkie jednostki piechoty wiwatują
Spacja – przeniesienie do miejsca, z którego nadano ostatnią wiadomość
F – śledzenie wybranej jednostki
Q – skrót do zakładki budynków
W – skrót do fabryki broni (War Factory)
E – skrót do koszar (Barracks)
P – wybór wszystkich jednostek na mapie
Y – wybór kolejno: wszystkich jednostek weteranów lub elitarnych
H – przełączenie widoku na naszą bazę
K – naprawianie budynków
L – sprzedawanie budynków

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Red Alert 2

Producent: **Westwood Studios**

Wydawca w Polsce: IM Group





wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla początkujących

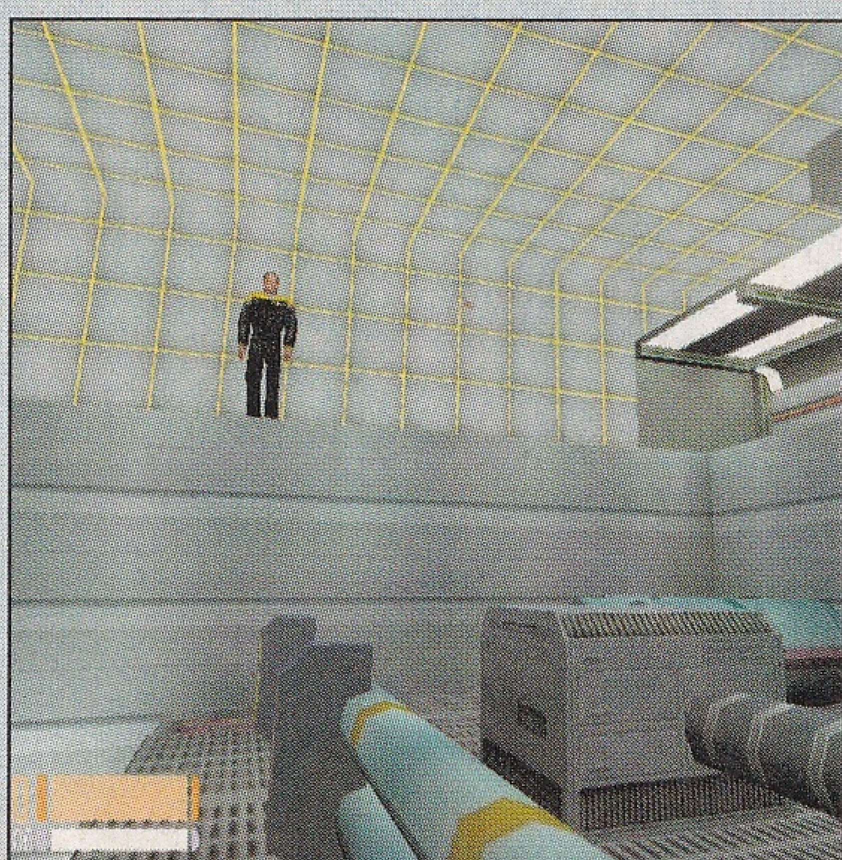
	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
COMMAND & CONQUER RED ALERT 2		Żadna to rewolucja, ale solidny kawałek rozrywki: ciekawa fabuła, świetne wykonanie, niezła grywalność. I niskie wymagania sprzętowe	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.imgroup.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,04**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (331 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**celujący**	**5,50**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,33**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,52**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,52**
CENA/JAKOŚĆ		**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**139 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**119 zł** Planeta Gier, Warszawa, tel. (022) 863 76 72		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	139 zł / 4,52 = 30,78 = dostateczna		

Star Trek Voyager: Elite

Gra zręcznościowa na PC | **Załoga statku kosmicznego USS Voyager znalazła się w niebezpieczeństwie. Ale oficer sił bezpieczeństwa Federacji zawsze jest silny, zwarty i gotowy. Fazery w dłoń i do boju!**

[1] Ang. Gwiezdna wędrówka: Podróżnik: elitarny oddział. Wymowa: Star trek wojadżer: elajt fors

PRZEBIEG GRY



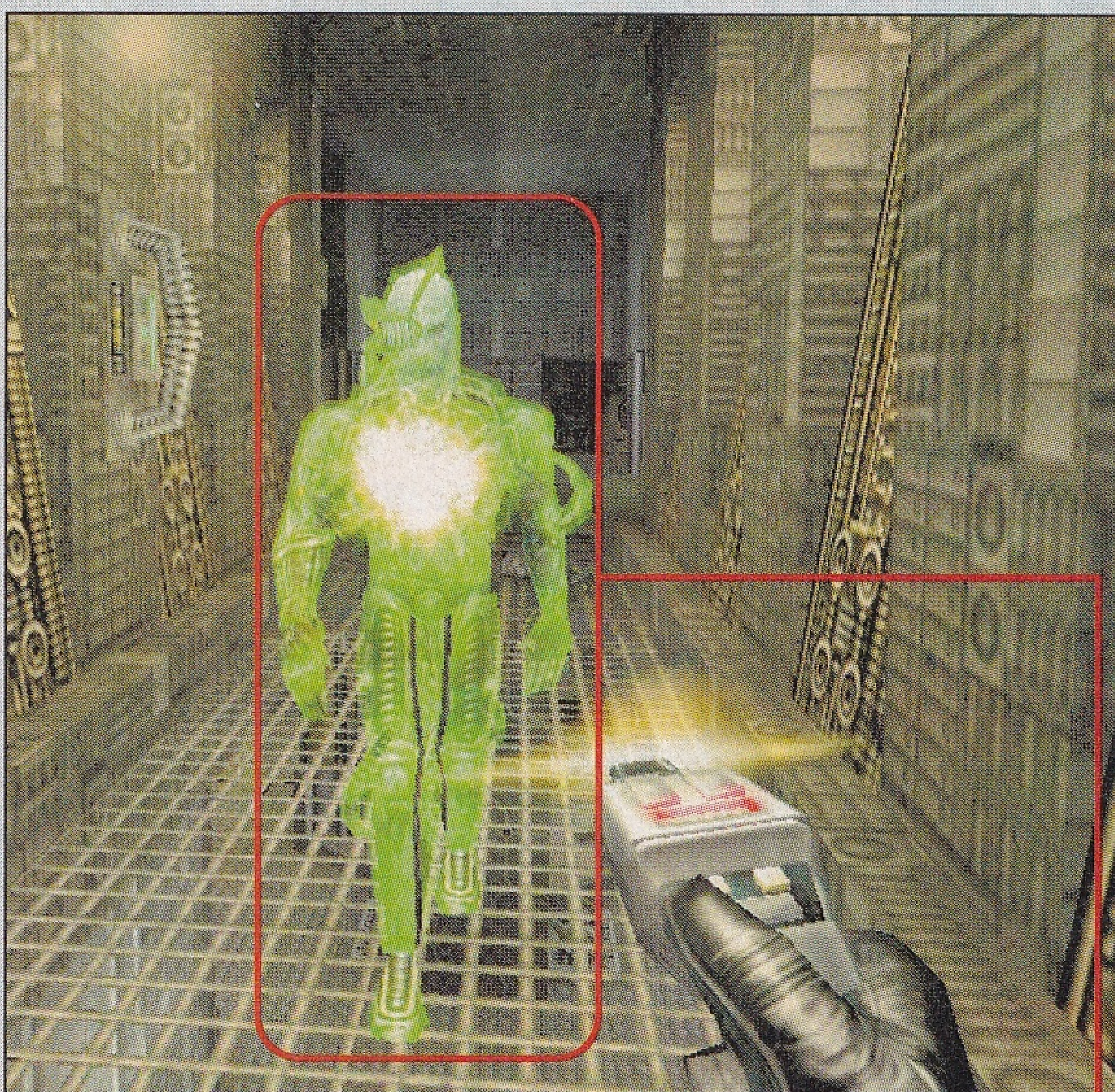
1 Zanim rzucimy się w wir walki, odbywamy wirtualny trening w holodeku, podczas którego poznajemy grę. Później wracamy do holodeku, aby testować nowe bronie



2 Fazer to wbrew pozorom świetna broń. W drugim trybie strzelania ma moc zdolną spopielić przeciwnika. Po strzale czekamy na naładowanie baterii



3 Karabin kompresyjny świetnie sprawdza się jako broń snajperska. W drugim trybie strzelania zużywa dużo amunicji, ale skutecznie razi przeciwników



4 Borg po kilku celnych strzałach przystosowuje osłony do częstotliwości naszej broni. Od tego momentu staje się ona zupełnie nieskuteczna, jednak na szczęście...



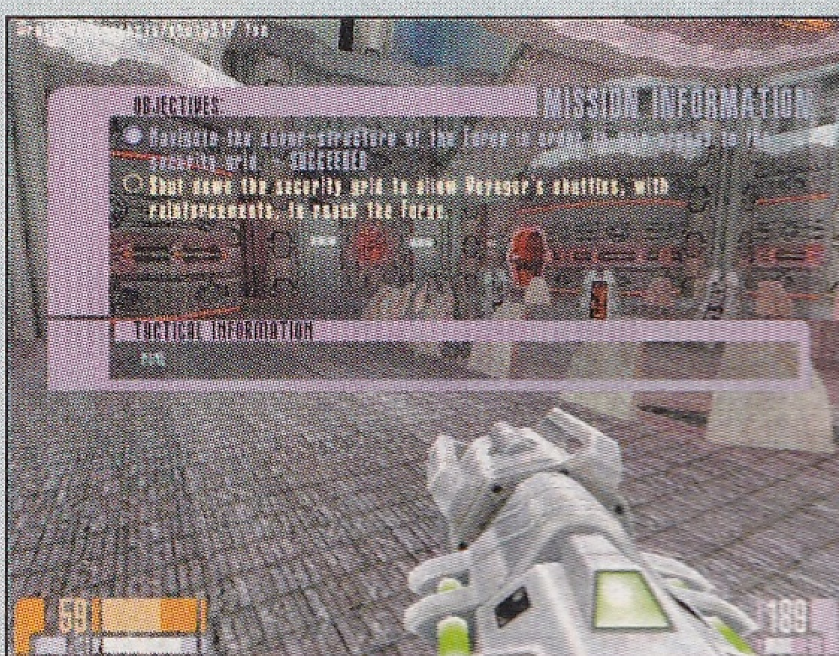
5 ...naukowcy poradzili sobie z tym problemem. IMOD (modulator nieskończoności) zmienia częstotliwość strzałów, a przy tym ma wielką siłę rażenia. Teraz już nie obawiamy się Borga!



6 Nasi kompani nie są zbyt skuteczni w walce, ale wspierają nas w starciach. Jako dowódca odpowiadamy za ich życie



7 Po powrocie na Voyagera gawędzimy z kumplami. Czasami w trakcie rozmowy dowiadujemy się ciekawych rzeczy



8 W dowolnym momencie sprawdzamy status misji. Dowiadujemy się, co powinniśmy zrobić, aby akcja biegła dalej

TREŚĆ GRY

Przygody statku Voyager poznaliśmy dwa lata temu, gdy w Polsce wyświetlany był serial Star Trek: Voyager. Przedstawia on jedną z historii rozgrywających się w fantastycznym świecie opisanym w wielu amerykańskich filmach i serialach (piszemy o nich w ramce Gwiezdna wędrówka).

Po spotkaniu z sondą o nieznanym pochodzeniu Voyager zostaje przeniesiony do kwadrantu Delta odległego od terenów Federacji o 70 tysięcy lat świetlnych. Powrót do domu jest długi i niebezpieczny. Na szczęście na krótko przed tym wydarzeniem kapitan Janeway tworzy specjalną grupę żołnierzy walczących z zagrożeniami, które pojawiają się w czasie eksploracji przestrzeni. Ci kosmiczni komandosi nazywani są Ryzykantami.

Nadchodzi czas, by wykazali się odwagą: Voyager znalazł się na cmentarzysku statków kosmicznych sprowadzonych z różnych części wszechświata. Wkrótce dowiadujemy się więcej na temat tego miejsca.

W grze bierzemy udział jako chorąży Munro, jeden

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – strzał
- Prawy przycisk myszy – ruch do przodu
- Ruch myszą – obroty, patrzenie w górę i w dół
- ↑ – ruch do przodu
- ↓ – ruch do tyłu
- A – krok w lewo
- D – krok w prawo
- shift (przytrzymujemy) – chodzenie/bieganie
- alt – drugi tryb strzelania
- C – przykucnięcie
- 1 do 9 – wybór broni
- F5 – szybki zapis
- tab – wykaz zadań
- Z – tryb snajperski
- Spacja – używanie przedmiotów w otoczeniu

GRY radzą przypisać ruch do przodu i do tyłu klawiszom W i S

Force

z Ryzykantów. Służba na Voyagerze nie należy do najłatwiejszych. Na przykład spotkanie z Borgiem, kolektywną świadomością, która zamienia ludzi w mechanicznych zombie, grozi zagładą załogi. Jednak wyszkoleni, obeznani z bronią Ryzykanci radzą sobie z każdym zagrożeniem!

Elite Force to trójwymiarowa strzelanina. Gra została tak zaprojektowana, że wykonując nowe zadanie mamy wrażenie, iż oglądamy kolejny odcinek serialu i uczestniczymy w wydarzeniach rozgrywających się na ekranie telewizora.

Niekiedy oglądamy wplecione w grę przerywniki filmowe, jednak większość czasu zajmuje nam walka z różnymi przeciwnikami. Wraz z rozwojem akcji otrzymujemy coraz potężniejsze uzbrojenie, dzięki któremu ratujemy Voyagera i jego załogę.

Intryga rozwija się bez przerwy. W grze nie ma podziału na misje i odprawy przed nimi. Całość przypomina kolejne sceny filmu, a nie grę podzieloną na poziomy. W jednej chwili walczymy z piratami wykradającymi zapasy, aby w następnej rzucić się na pomoc inżynierom, którzy starają się uratować reaktor przed przeciążeniem. Zadania są zróżnicowane, a tempo gry nie zostawia nam ani chwili na nudę.

INSTALACJA

Początek instalacji jest typowy. Po włożeniu płytki do napędu automatycznie uruchamia się standardowy program instalacyjny.
Gra nie pozwala nam zaoszczędzić miejsca na twardym dysku – nie mamy możliwości wyboru różnych typów instalacji! Upraszcza to obsługę programu, ale doświadczeni gracze będą zawiedzeni. Dalszy ciąg instalacji przebiega bezproblemowo.

TECHNIKALIA

Elite Force wykorzystuje program graficzny stworzony do gry Quake III Arena przez słynną firmę id Software. Grafika jest ładna i szczegółowa. Bez trudu rozpoznajemy rysy twarzy członków załogi Voyagera. Gdy mówią, widzimy nawet mimikę twarzy!

Efekty specjalne robią dobre wrażenie. Wszystkie rodzaje uzbrojenia mają po dwa tryby prowadzenia ognia, z których każdy wygląda (i działa) inaczej. Serie pocisków, eksplozje i wybuchy są niezwykle widowiskowe.

Autorzy Elite Force zadbali o szczegóły: nawet ślady pocisków na ścianach wyglądają rozmaicie! Podczas gry nieraz podziwiamy efekt teleportacji znany z serialu.

Siedem z Dziewięciu to jedna z nielicznych ofiar Borga, które udało się uratować. Jej wiedza często okazuje się nieoceniona

Federacyjny komunikator pozwala również zlokalizować użytkownika

GWIEZDNA WĘDRÓWKA

Fantastyczny świat Star Treka powstał prawie 40 lat temu. Wtedy to w telewizji amerykańskiej pojawiły się pierwsze odcinki serialu o statku Enterprise, kapitanie Kirku i jego załodze.

Zdobył on wielką popularność, a jego fani zaczęli zakładać kluby i kolekcjonować wszystko, co związane jest z serialem. Tacy ludzie nazywani są po angielsku trekkies (wymowa: trekis). Star Trek jest dla nich świętością.

Sukces pierwszego serialu zachęcił twórców do nakręcenia kolejnych opowieści z tego świata. Na przykład Star Trek: Deep Space Nine ukazuje dzieje grupy ludzi i Obcych żyjących na stacji kosmicznej w dalekiej przestrzeni. Z kolei Voyager to historia tułaczki przez 70 tysięcy lat świetlnych. Pojawiło się też kilka filmów pełnometrażowych.

Star Trek był tematem wielu gier – zazwyczaj nieudanych. Większość seriali została już przeniesiona na komputer, a na realizację czeka jeszcze kilka tytułów.



Neelix (z lewej) prowadzi konwersację z Siedem z Dziewięciu. Obie postaci spotykamy również w grze



Oto pani kapitan Kathryn Janeway. Jej opanowanie i umiejętności nieraz wyciągały Voyagera z kłopotów

Elite Force



Oto polityczna poprawność: nasz(a) bohater(ka) Munro może mieć na imię Alexander lub Alexandra. Tu widzimy męską wersję śmiałka

Niestety gra nie ukazała się w polskiej wersji – można było chociaż dodać polskie napisy! Głosy wszystkich postaci (na przykład kapitan Janeway, Tuvoka, Siedem z Dziewięciu) podłożyli aktorzy grający w serialu telewizyjnym. Dzięki temu fani rozpoznają je bez trudu. Jednak dla osób nieznających angielskiego przyjemność z zabawy jest poważnie ograniczona.

Wykorzystanie dynamicznej muzyki, która zmienia się w zależności od przebiegu gry, nikogo już nie dziwi. Liczy się jednak jej jakość. Na szczęście muzyka i efekty dźwiękowe w Elite Force są bez zarzutu. **GROM** podobają się zwłaszcza odgłosy wydawane przez broń – po prostu czujemy moc płynącą z głośników!

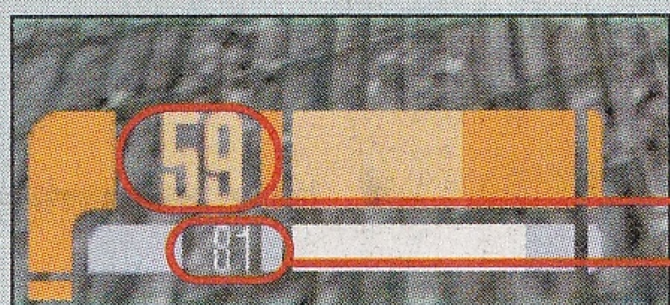
Niestety Elite Force ma dwie poważne wady. Przede wszystkim ta gra jest zbyt krótka. Doświadczonemu graczowi wystarczają dwa wieczory, aby przejść ją do końca. Druga wada jest równie poważna: kolejne poziomy wczytują się zdecydowanie zbyt długo. Gdy często giniemy, nudzimy się, czekając na załadowanie gry przez długie chwile.

WERDYKT

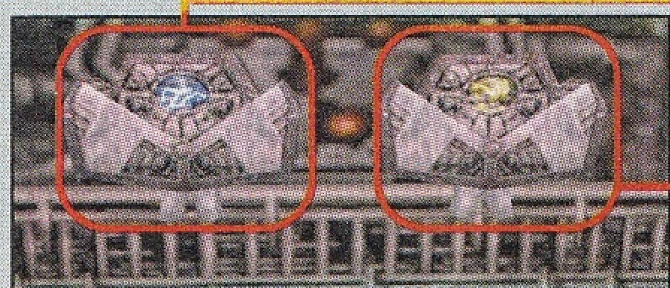
Trudno jest stworzyć dobrą grę toczącą się w świecie znanym z serialu telewizyjnego. Jednak autorom Elite Force sztuka ta udała się po mistrzowsku. Gra jest ciekawa i wciągająca, zaś miłośnicy Star Treka znajdą w niej znajome motywy. Wypróbują też działanie ręcznego fazera Federacji!

Autorom udało się uniknąć brutalnych scen. I choć Elite Force pokazuje przemoc, której nie ma w serialu, to jednak na ekran nie tryskają hektolitry krwi. Przeciwnicy nie rozpadają się na kawałki, lecz tylko widowiskowo znikają z pola bitwy. **GRY** polecają ten tytuł. Mimo swych wad Elite Force gwarantuje ciekawą i przyjemną rozrywkę. Szkoda tylko, że tak krótką.

DETALE



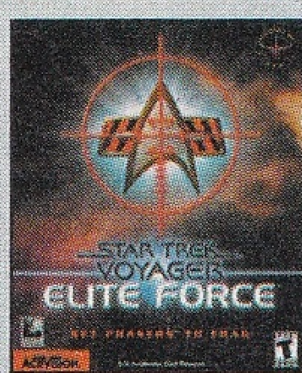
W dolnym lewym rogu ekranu widzimy dwa wskaźniki. Liczba u góry określa nasze zdrowie, liczba poniżej – stan osłon osobistych



Często znajdujemy terminale. Niebieskie doładowują osłony, a żółte leczą nas. Warto ich szukać – nieraz ratują nam życie!

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Star Trek Voyager: Elite Force

Producent: **Activision**

Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia



wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE		Świetna strzelanina, a zarazem serial z nami w roli głównej. Zachwyci nie tylko miłośników Star Treka, ale i innych graczy	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6428165	3
Serwis online	1%	www.lem.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**celująca**	**5,57**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (650 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dostateczny**	**2,61**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • skokowy	2
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • niegrywalny	2
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • skokowy	2
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • niegrywalny	2
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • skokowy	4,5
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • gra się zawiesza	2
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,79**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**4,79**
CENA/JAKOŚĆ		**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**189 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**164 zł** Artem, Wołomin, tel. (022) 776 25 25		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	189 zł/4,79 = 39,42 = dostateczna		

NAJNOWSZE DZIEŁO MISTRZÓW GATUNKU, TWÓRCÓW SERII BROKEN SWORD

ZA 119 ZŁ

IN COLD BLOOD™

KUP GRĘ I WYGRAJ*
1 z 20 ZEGARKÓW
TIMEX® DATA LINK®



PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Przeżyj prawdziwą przygodę

3 PŁYTY

Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
tel./fax: (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl



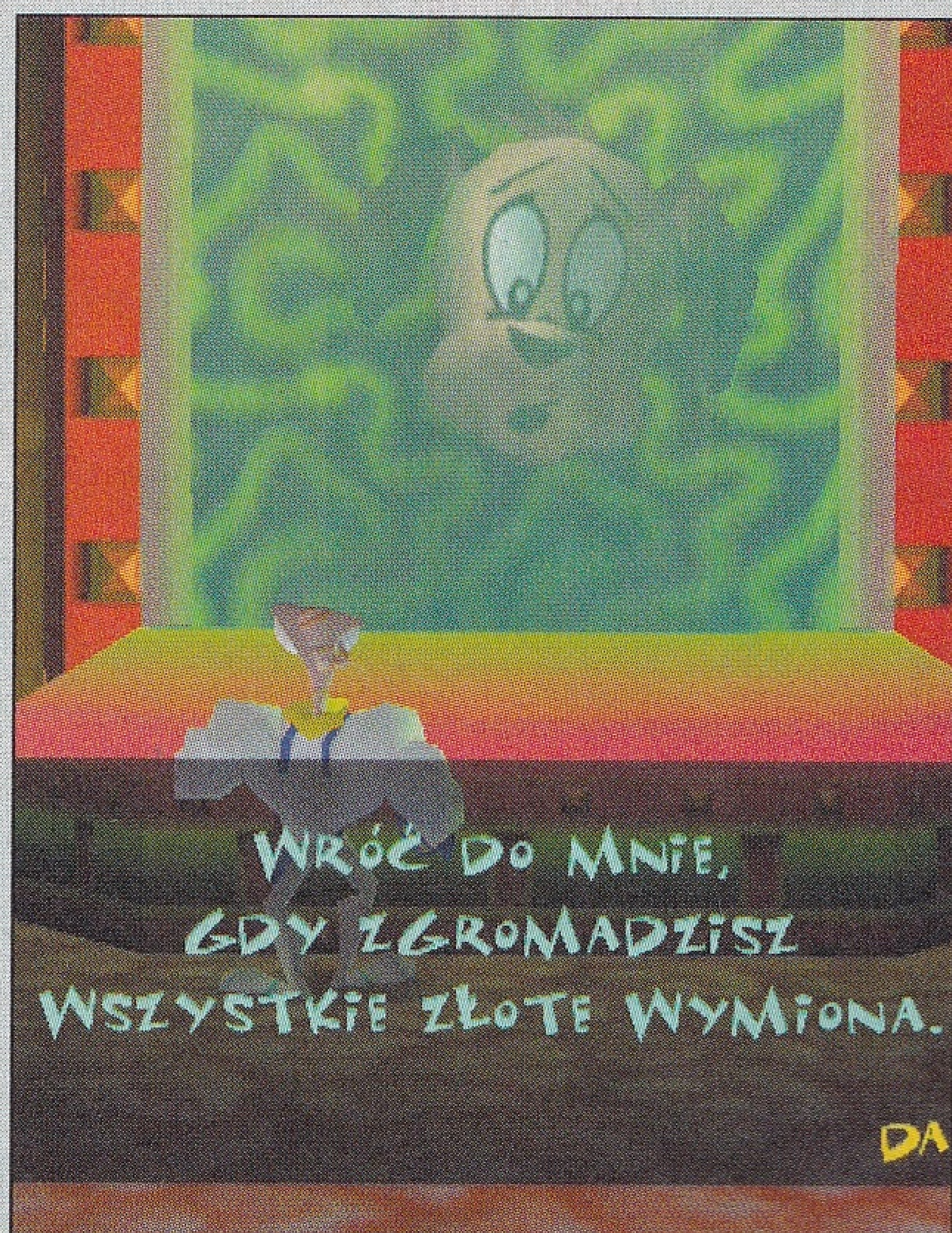


www.icb.lem.com.pl

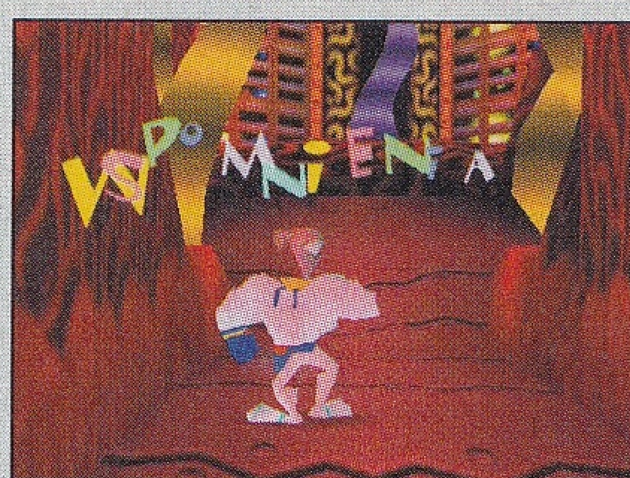
LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA
Ubi Soft ENTERTAINMENT
TIMEX®
NAJLEPIEJ POCZUJESZ AKCJĘ Z PADAMI FIRMY THRUSTMASTER®

*Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest udzielenie prawidłowych odpowiedzi na pytania znajdujące się na karcie rejestracyjnej, wypełnienie jej, podpisanie zgody na przetwarzanie danych osobowych i odesłanie na adres: L.E.M. Sp. z o.o., ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa

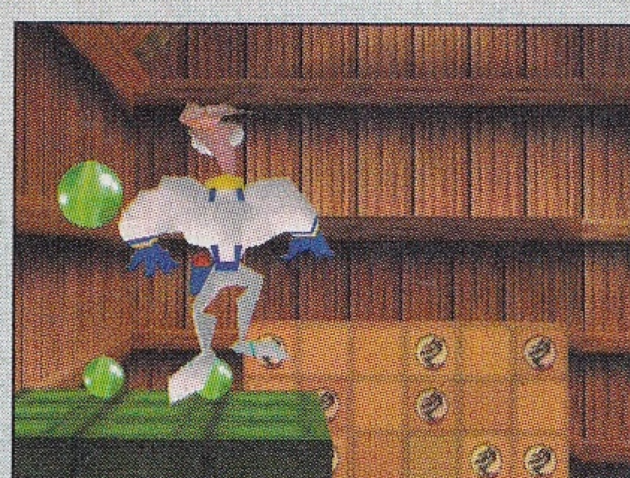
PRZEBIEG GRY



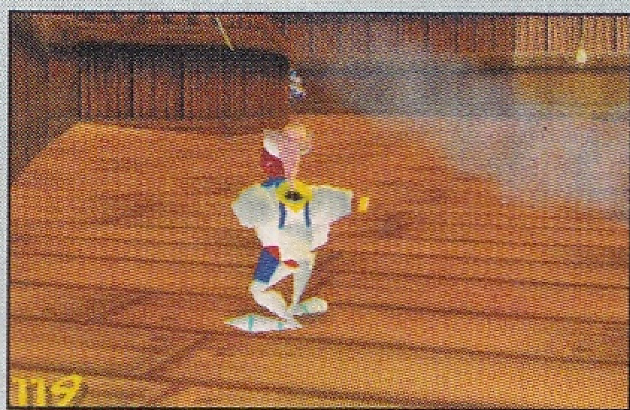
1 Kiedy nie wiemy, co robić, najlepiej kogoś zapytajmy. Jednym z niewielu przyjaciół Jima jest Piotruś Maskotka. Wie prawie wszystko!



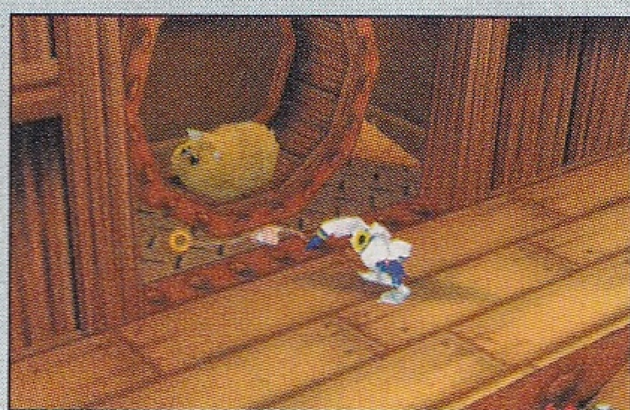
2 Na początku mamy dostęp tylko do tego obszaru mózgu Jima, w którym zapisane są wspomnienia. Wbiegamy tam!



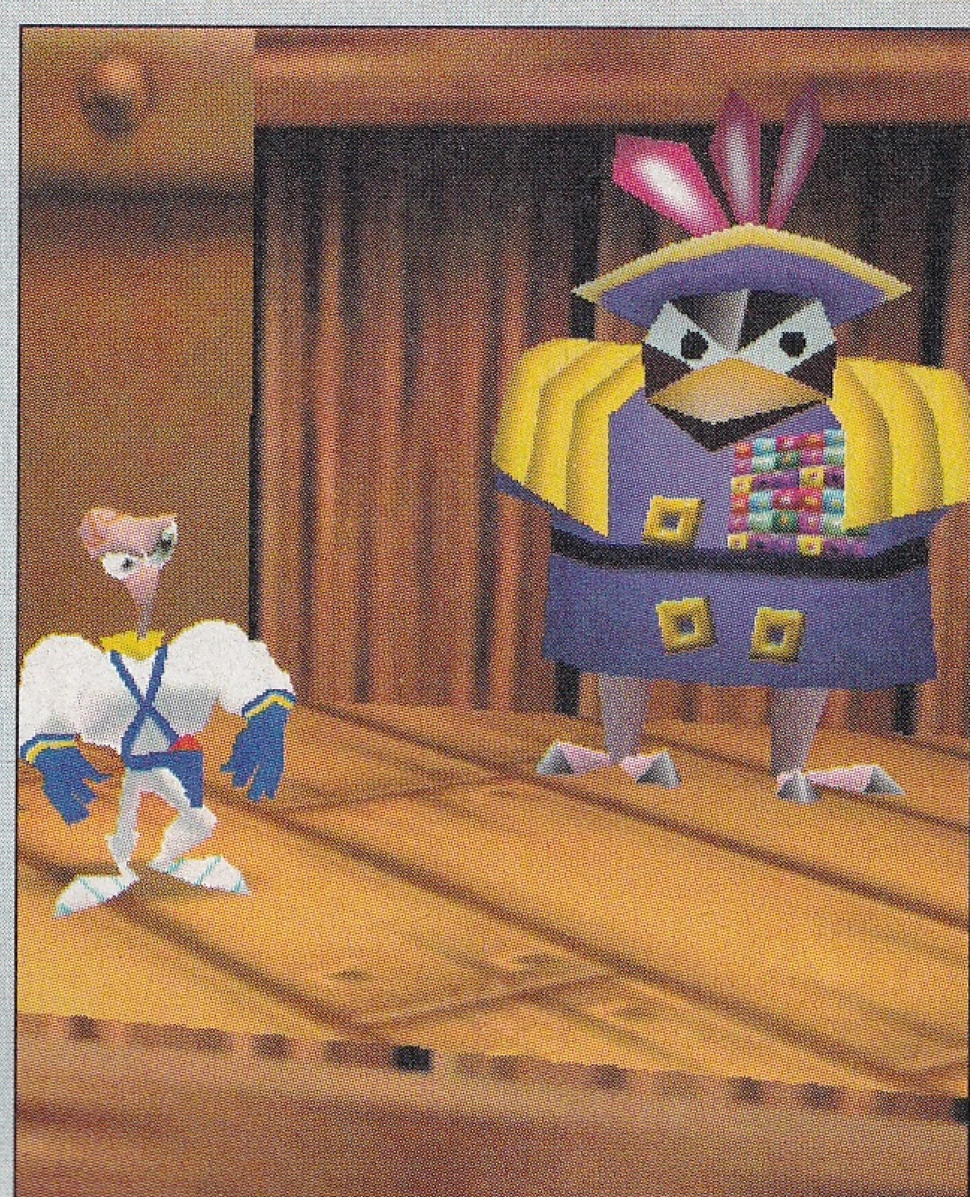
3 Aby skoczyć na większą odległość, Jim używa samego siebie jako śmigła. Jednak grawitacja szybko się o niego upomina



4 Blaster Jima towarzyszy mu od zawsze. Nie jest potężny, ale pociski naprowadzają się na cel. To najczęściej używana broń



5 Chłostanie głową to dziwna metoda walki. Jednak przydaje się do obrony oraz... skutecznego popędzania chomików!



6 Pułkownikowi Skubańcowi ukradziono bieliznę. Pierwsze poważne zadanie polega na jej odzyskaniu. Tę misję wypełniamy sumiennie i starannie. Bielizna to ważna rzecz!

Earthworm Jim 3D[1]

Gra zręcznościowa na PC | Po latach odpoczynku najdzielniejsza dżdżownica świata znów staje do walki. Tym razem spotyka się z koszmarami z... wnętrza własnego umysłu

TREŚĆ GRY

Oto superbohater! Jest szczupły, zwinny i... śliski. To Dżdżownica Jim, zwany czasem Robakiem. Jego historia jest skomplikowana. Warto jednak wspomnieć o ostatnim epizodzie. Jim został znienacka trafiony krową, w wyniku czego wszedł do wnętrza własnego mózgu! Brzmi to dziwnie, ale tak właśnie się stało. Teraz walczy ze swymi najgorszymi koszmarami, a także ze wspomnieniami oraz fantazjami.

Aby uratować swój uszkodzony ciosem krowiego pocisku umysł, Robak zbiera złote wymiona przytomności.

Ta trójwymiarowa platformówka jest kolejną kontynuacją przygód Jima, więc spotykamy w niej czarne charaktery znane z poprzednich części. Na naszej drodze stają między innymi ponury Bob Złota Rybka oraz szalony profesor Małpiogłowy. Nie zabrakło też okrutnego Psychokruka, łajdaka, z którym Robak już krzyżował serie z blasterów.

Jim, choć samotny, nie jest w walce bez szans. Ma do dyspozycji wiele rozmaitych typów broni. Jedną z najmniej oryginalnych jest wyrzutnia rakietowa strzelająca... krasnoludkami, które samoczynnie naprowadzają się na cel!

[1] Ang. Dżdżownica Jim w trzech wymiarach. Wymowa: erłorm dżim fri di



7 W walce z Jeżami Najemnikami pomaga nam niezawodna wyrzutnia krasnoludków. Po wystrzeleniu krwiożerczy pocisk skacze w stronę celu



8 Za pomocą ukrytych w okolicy przełączników przesuwamy sznur, na którym wiszą gatki. Oto bielizna! Zwycięstwo!

INSTALACJA

Po włożeniu płytki CD do napędu automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Pozwala nam wybrać folder, w którym chcemy umieścić grę. Pełna instalacja zajmuje tylko 70 MB na twardym dysku, ale jeśli to dla nas za dużo, przegrywamy z płytki tylko część danych (około 25 MB), aby zaoszczędzić miejsca. Instalator jest w języku polskim.

TECHNIKALIA

Pierwsze dwie części przygód Robaka powstały w czasach, gdy nie znano nowoczesnych procesorów i akceleratorów 3D. Ich grafika była dwuwymiarowa, ale dopracowana. Gracze mieli wrażenie oglądania filmu rysunkowego.

Najnowsza, trójwymiarowa wersja ma uboższą grafikę. Co prawda Jima oglądamy z każdej strony, zaś świat, w którym się porusza, jest trójwymiarowy. Jednak gdy porównujemy wersję 3D z poprzednimi częściami gry, czujemy niedosyt. Uproszczenia są zbyt wielkie! Zwłaszcza że w innych grach trójwymiarowych grafika jest bardziej szczegółowa.

Obsługa kamery przysparza kłopotów. Często nasz bohater ginie tylko dlatego, że nie zauważyliśmy w porę przeciwnika, bo kamera była źle ustawiona. Natomiast dużym plusem Earthworma Jima 3D są niewielkie jak na trójwymiarową grę wymagania sprzętowe.

STEROWANIE

↑ ↓	– ruch do przodu/do tyłu
← →	– obrót w lewo/w prawo
Spacja	– skok
Lewy Ctrl	– strzał
A	– chłostanie
S	– kucanie
Z	– kamera w lewo
X	– kamera w prawo
Q	– zbliżenie kamery
E	– zmiana trybu pracy kamery
Tab	– blokada kamery

DETALE



Tak wyglądają wymiona przytomności. Naprawdę trudno ich nie zauważyć



Podczas strzelania często przydaje się zbliżenie kamery. Widzimy wtedy na większą odległość



Kiedy oddalamy kamerę, łatwiej przechodzimy te fragmenty gry, w których często skaczemy

WERDYKT

Earthworm Jim 3D jest zręcznościówką dla osób, których nie odstrasza prosta grafika. Gra zapewnia dobrą zabawę na kilka godzin, a potem zaczyna nużyć. Jej zalety to polska wersja i nieduże wymagania sprzętowe. Dodatkowo polski wydawca dodaje do każdej gry koszulkę z podobizną Jima. To miły gest, ale wad nie rekompensuje.

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Earthworm Jim 3D

Producent: **Interplay**

Wydawca w Polsce: **CD Projekt**

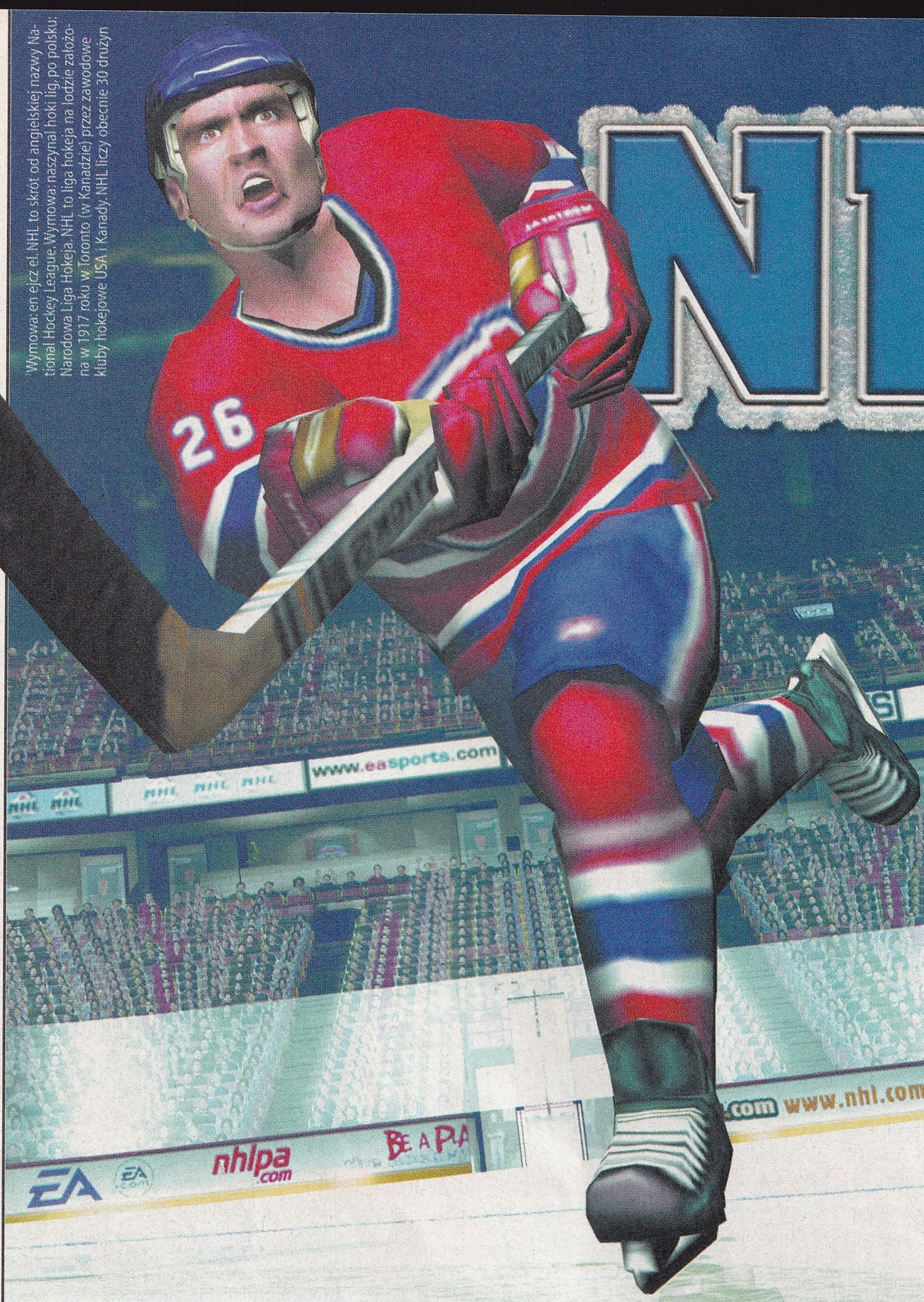


wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla początkujących

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dostateczna**	**3,00**
EARTHWORM JIM 3D		Pełna humoru, choć przeciętna zręcznościówka. Sposób na spędzenie czasu dla młodszych braci, którym nie przeszkadza prosta grafika	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	5
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,20**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (70 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,17**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,83**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dostateczny	3
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**3,94**
Punkty dodatnie/ujemne		koszulka dodawana do gry	+0,1

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,04**
CENA/JAKOŚĆ	**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	69 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	59 zł Planeta Gier, Warszawa, tel. (022) 863 76 72	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	69 zł/4,04 = 17,10 = bardzo dobra	

NHL 2



Wymowa: en ejcz el. NHL to skrót od angielskiej nazwy National Hockey League. Wymowa: naszynal hoki lig, po polsku: Narodowa Liga Hokeja. NHL to liga hokeja na lodzie założona w 1917 roku w Toronto (w Kanadzie) przez zawodowe kluby hokejowe USA i Kanady. NHL liczy obecnie 30 drużyn

Gra sportowa na PC | Zdobycie Pucharu Stanleya to marzenie każdego hokeisty. Teraz my je spełniamy za sprawą gry NHL 2001, w której kierujemy najlepszymi drużynami świata!

TREŚĆ GRY

Zajmujemy stanowisko opiekuna drużyny hokejowej. Do naszych obowiązków należy wybieranie zawodników do każdego meczu, a w trakcie rozgrywki – poprowadzenie ekipy do zwycięstwa. Bierzemy udział w pełnym sezonie NHL, turnieju z udziałem drużyn narodowych lub meczu towarzyskim.

Podczas meczu kierujemy zawodnikiem, który prowadzi krążek lub znajduje się najbliżej niego. Gdy nasi hokeiści się zmęczą, wprowadzamy na taflę nowych, wypoczętych.

W NHL 2001 mamy do dyspozycji rozbudowane statystyki wszystkich członków drużyny. Program nie tylko liczy zdobyte bramki, ale podsumowuje minuty kar, procent celnych strzałów, skuteczność bramkarza i wiele innych szczegółów.

Po zakończeniu sezonu NHL oprócz Pucharu Stanleya dla najlepszej drużyny przyznawane są nagrody specjalne, między innymi dla najbardziej wartościowego gracza, najlepszego gracza pierwszorocznego, podającego i bramkarza.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu CD-ROM program instalacyjny uruchamia się automatycznie. Później wybieramy język gry. Dostępne są: angielski, fiński i szwedzki. Następnie klikamy na ikonę Install. Komputer proponuje trzy rodzaje instalacji: typową (Typical), ograniczoną (Compact) i ustalaną przez nas

PRZEBIEG GRY



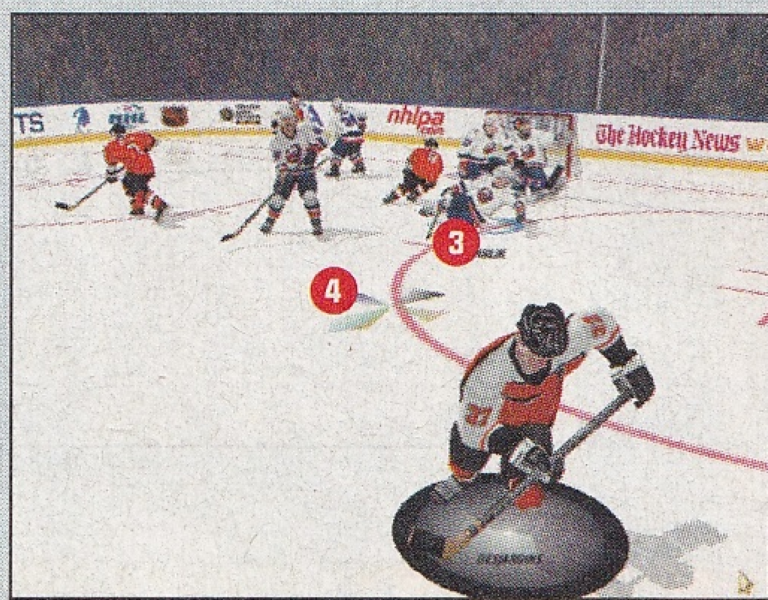
1 W wyborze zawodników bierzemy pod uwagę ich zdolności ❶ i współczynniki ❷



2 Podczas wznowienia machamy kijem, wciskając klawisz [C]. Dzięki temu mamy szansę na przejęcie krążka



3 Pierwsza bramka dla nas! Teraz mamy przewagę, więc spokojniej prowadzimy grę



4 Ataki przeciwnika są niebezpieczne. Czasem obrona bramki przypomina obronę Częstochowy, a nasi zawodnicy rzucają się na lód ❸, by zablokować pędzący krążek ❹



5 Dla niektórych zawodników dobry wynik jest ważniejszy niż czysta gra, dlatego czasem na lodowisku królują zapasy, a nie hokej. Efektem takiej gry są kontuzje, bójki i wykluczenia



6 Po tak ciężkich przeżyciach hokeiści nie mają chęci do walki o krążek. Wprowadzamy wtedy na lód formacje złożone z wypoczętych graczy ❺, używając klawiszy od [F5] do [F8]

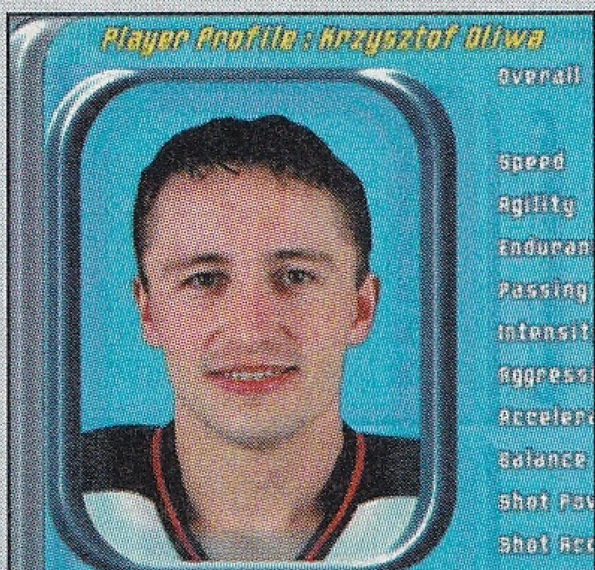


7 Po zakończeniu spotkania wyróżniani są trzej najlepsi zawodnicy meczu. W tej rozgrywce znalazł się wśród nich nasz rodak Mariusz Czerkawski!

001

DETALE





W NHL 2001 znajdujemy dwóch polskich hokeistów występujących w najlepszej lidze świata. Mariusz Czerkawski gra w zespole New York Islanders, a Krzysztof Oliwa – w Columbus Blue Jackets, drużynie powstałej w tym sezonie. Czerkawski ma status gwiazdy i wystawiany jest w pierwszej piątce zespołu. To postęp, bo w ubiegłorocznej edycji gry był jeszcze przeciętnym zawodnikiem

(Custom). Po zdecydowaniu się na rodzaj instalacji i wybraniu elementów, które mają być skopiowane na twardy dysk (w wypadku instalacji Custom) program instaluje od 69 do 600 MB danych.

Przed zakończeniem tej procedury decydujemy, czy chcemy mieć ikonę skrótu do gry na pulpicie i czy program ma zainstalować składniki do zabawy przez internet.

TECHNIKALIA

Gra prezentuje się wspaniale. Wstawki filmowe pokazują hokeistów nawet w tunelu prowadzącym z szatni na lodowisko! Oglądamy wyjazd drużyn na taflę i rozgrzewkę przed meczem. Piruety zawodników na lodzie, parady bramkarzy i walki wyglądają jak żywcem przeniesione z meczu hokejowego!

Dźwięk podkreśla atmosferę sportowego widowiska. Słyszymy zgrzyt łyżew, szczęk uderzających o siebie kijów, gwizd krążka, śpiewy kibiców i głos komentatora.

NHL 2001 jest szybką grą. Nie odczuwamy tego, gdy gramy na niskim poziomie trudności. Jednak na wyższych akcje przebiegają w zawrotnym tempie. Przeciwnicy brutalnie powalają na lód wielu naszych zawodników. Odpowiadamy tym samym, korzystając z kilku dostępnych w grze szturchnięć i uderzeń. Zdarzają się nawet prawdziwe bijatyki na lodzie!

Sterowanie nie sprawia kłopotów. Podczas gry na klawiaturze używamy dziesięciu klawiszy. Znacznie wygodniej jednak gra się dżojpadem lub dżojstikiem.

WERDYKT

NHL 2001 to udana gra. Wiernie odtwarza klimat północnoamerykańskiej ligi hokejowej. Uświadamia, że hokej to dyscyplina, w której liczy się brutalna siła, ale i współdziałanie członków zespołu. **GRY** nie dopatrzyły się w NHL 2001 poważnych błędów. Dzięki możliwości dokładnego doboru poziomu trudności i licznym opcjom, każdy gracz ma teraz szansę zdobyć prestiżowy Puchar Stanleya, dobrze się przy tym bawiąc.

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybór opcji w menu

← ↑ ↓ → – poruszanie się

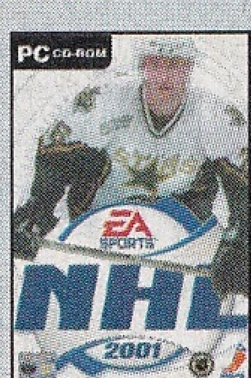
Akcje z krążkiem/bez krążka:

- **Spacja – strzał/przytrzymanie krążka**
- **C – podanie/zmiana zawodnika**
- **X – przyspieszenie/wejście ciałem**
- **Z – zwód/cios kijem**
- **D – odbicie/blokowanie strzału**
- **B – jazda w tył**

1

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



NHL 2001

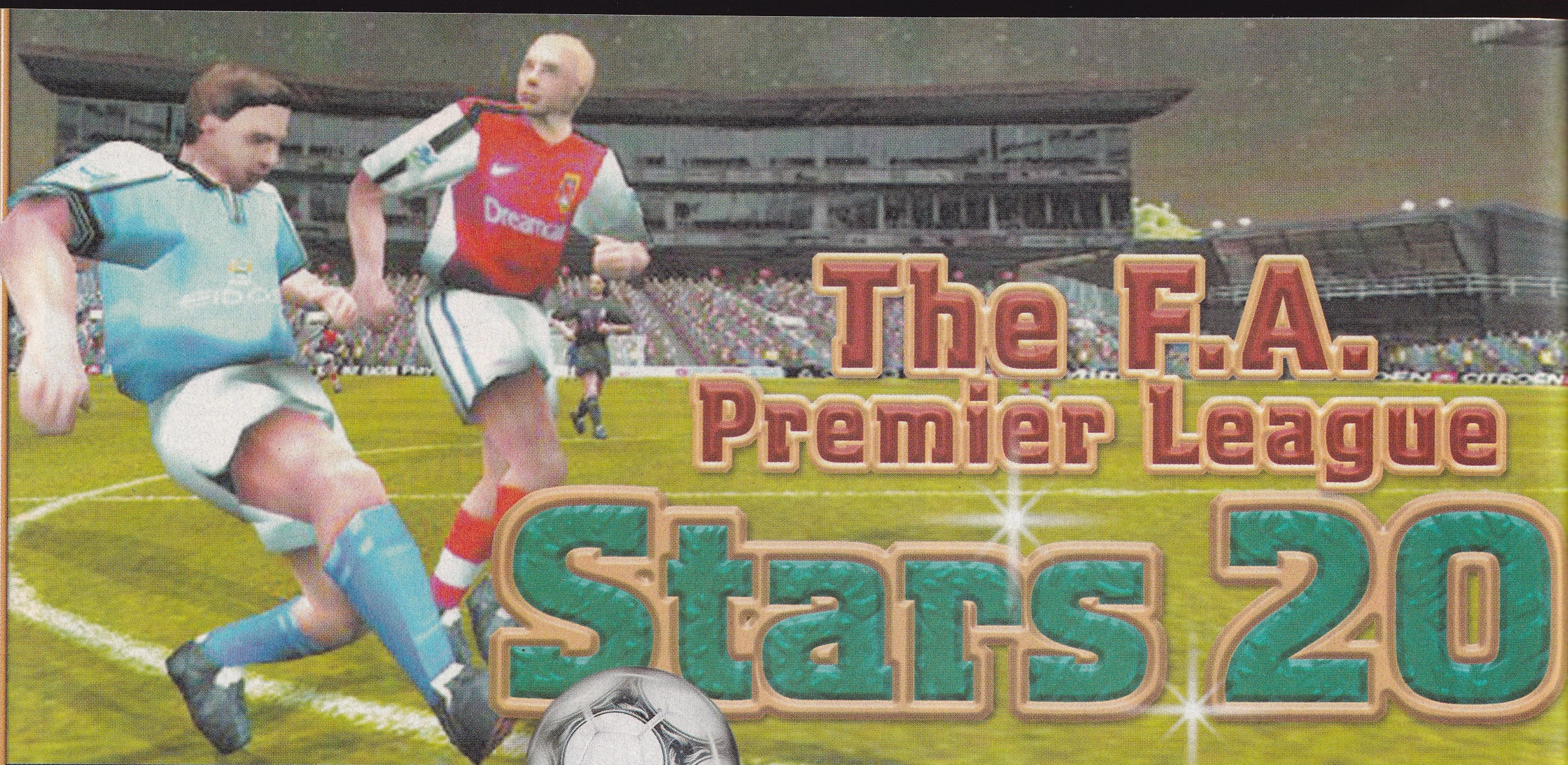
Producent: **EA Sports**

Wydawca w Polsce: **IM Group**



wersja na PlayStation	jest
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla początkujących

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
NHL 2001		Nalepsza gra hokejowa, w zasadzie bez wad. Dzięki szerokiej regulacji poziomu trudności z NHL 2001 każdy dobrze się bawi!	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.imgroup.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,26**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (69 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	3
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,75**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,33**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/czterech	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,99**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,99**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**119 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**104 zł** Artem, Wołomin, tel. (022) 776 25 25		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	119 zł/4,99 = 23,87 = dobra		



Gra sportowa na PC | W piłkę gra się zazwyczaj dla sławy i pieniędzy. Jednak w najnowszej grze piłkarskiej EA Sports najważniejsze jest zdobywanie gwiazdek. Bez nich nie ma mowy o zwycięstwie!

TREŚĆ GRY[1]

The F. A. Premier League Stars 2001 to zręcznościowa gra piłkarska. Tabele i statystyki meczów nie są tu tak istotne jak szybkie i sprawne zdobywanie goli. Piłkarze efektownie strzelają z woleja czy przewrotki, jednak gra nie odtwarza wiernie wydarzeń na prawdziwym boisku – jest uproszczona.

Nasz zespół wybieramy spośród klubów angielskiej Premier League. Na początku sezonu jest on słaby. Piłkarze o znanych nazwiskach potykają się o własne nogi, a futbolówka tylko przeszkadza im w grze.

Po każdym meczu nasza drużyna jest oceniana. Liczą się przede wszystkim: odniesione zwycięstwo, liczba strzelonych bramek i gra bez fauli. Dobrze, aby jeden z naszych zawodników został uznany za najlepszego piłkarza meczu. Oceniane są także bramki, jakie strzeliliśmy przeciwnikowi.

W ten sposób zdobywamy punkty, za które kupujemy nowych zawodników, a także gwiazdki, dzięki którym podnoszą się umiejętności sportowe naszych piłkarzy. Możemy też rozegrać mecz, w którym stawką jest... najlepszy zawodnik z drużyny!

Do meczu nie zawsze wystawiamy najlepszych zawodników. W trakcie spotkania piłkarze się męczą. Odzyskują siły, gdy odpoczywają co najmniej jeden mecz. Dlatego sadzamy czasami na ławce rezerwowych nawet gwiazdy.

Po zajęciu jednego z czołowych miejsc w lidze angielskiej rozgrywamy Puchar EA Sports. Biorą w nim udział drużyny z całego świata. Zwycięstwo oznacza ukończenie gry. Rozpoczynamy wtedy nowy piłkarski sezon.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty program instalacyjny uruchamia się automatycznie i pokazuje obrazek tytułowy gry. Przesuwamy kursor na ramkę z opcjami znajdującą się z jego prawej strony. Podświetlają się, gdy na nie najeżdżamy. Klikamy na Install i zgadzamy się na zainstalowanie gry w katalogu proponowanym przez program.

Przed zakończeniem instalacji wybieramy jeszcze rozdzielczość, w której chcemy grać, a także typ karty graficznej (program informuje, jaką kartę wykrył).

TECHNIKALIA

The F. A. Premier League Stars 2001 wygląda przeciętnie. Grafika jest na niezłym pozio-

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybranie wskazanej opcji
- ←↑→↓ – bieg
- N – podanie/przejęcie piłki
- M – strzał
- H (uderzane) – szybki bieg
- B – lob/wślizg
- G – podanie na wolne pole
- J – zmiana formacji
- alt – zmiana trybu umiejętności
- esc – pauza

[1] Ang. Gwiazdy pierwszej ligi Angielskiej Federacji Piłkarskiej 2001. Wymowa: de ef ej premier lig stars

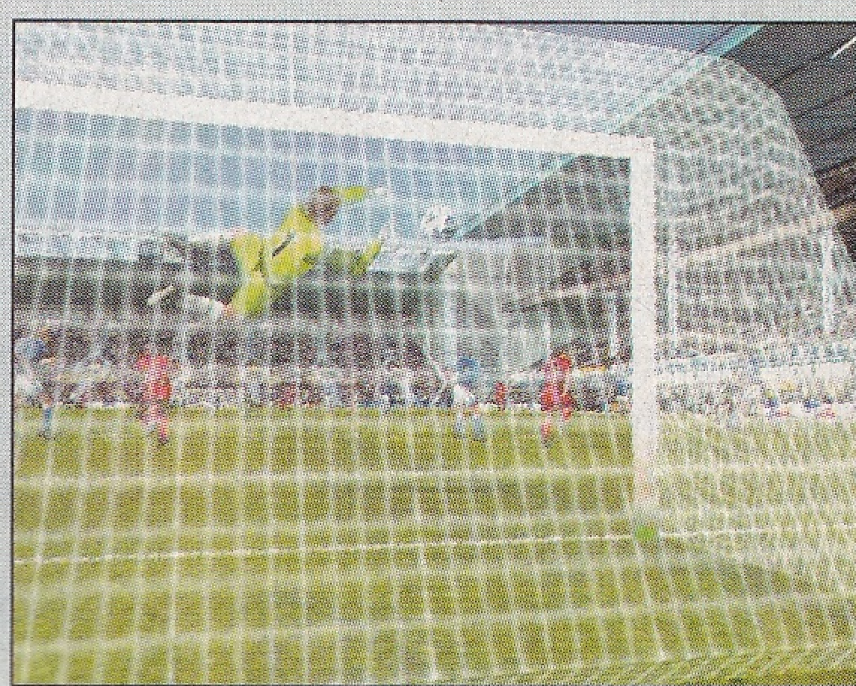
PRZEBIEG GRY



1 Przed rozpoczęciem meczu przedstawiane są obie drużyny. Porównujemy siłę ich obrony ❶, pomocy ❷ i ataku ❸ oraz całkowitą siłę gry obu zespołów ❹



2 Zawodnicy męczą się podczas meczu ❺ i nie wracają do pełni sił przed następnym spotkaniem. Dlatego oszczędnie używamy sprintu (klawisz H)



4 Na początku sezonu nasi bramkarze przepuszczają niemal wszystkie piłki kopnięte w ich stronę. Jednak po wyszkoleniu dokonują wręcz niewiarygodnych wyczynów



3 Rzuty rożne i wolne to znakomita okazja do zdobycia bramki. Strzelenie bramki zza linii pola karnego ❻ nagradzane jest mianem Star Goal i specjalną premią, za którą po zakończeniu meczu kupujemy gwiazdki



5 Na najlepszego zawodnika meczu ❼ nie jest wybierany ten piłkarz, który był najlepszy na boisku, lecz ten, który ma największą liczbę gwiazdek!

DETALE



Obsługa gry wygląda jak w wersji konsolowej. Opcje kryją się pod literkami. Wbrew pozorom oznaczają one przyciski na dżojpadzie, nie klawisze na klawiaturze. To wprowadza graczy w błąd!

mie, choć ta w wydanej później FIFIE 2001 (tego samego producenta!) ma być lepsza. Powtórki strzelonych bramek przypominają ujęcia znane z telewizyjnych relacji sportowych. Fragmenty meczu pokazywane są z różnych kamer.

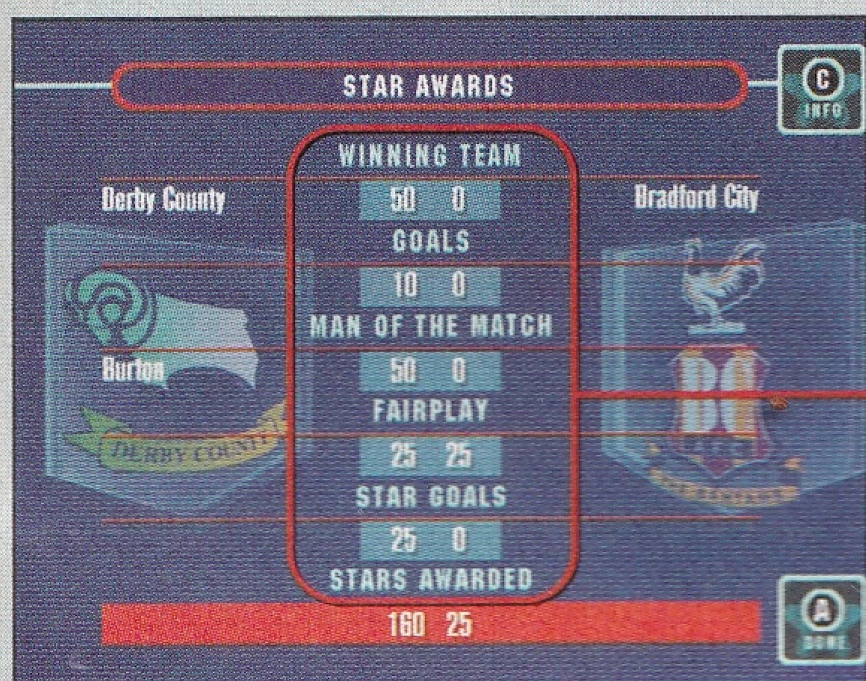
Sterowanie gry nie zostało dopracowane. Jest wygodne, ale wynika to tylko z niewielkiej liczby klawiszy, których używamy. Niestety nie możemy zmienić przypisanych im funkcji. Lepiej gra się przy użyciu dżojpada, o ile go mamy.

Sposób, w jaki komputer rozdziela punkty za kolejne mecze jest fatalny! Punkty za czystą grę, zwycięstwo czy strzelone bramki nie budzą wątpliwości. Ale zawodnikiem meczu zostaje piłkarz z największą liczbą gwiazdek! To nieporozumienie. Najlepszym piłkarzem może zostać gracz drużyny, która przegrała 0:5!

WERDYKT

GRY ostrzegają: The F. A. Stars 2001 to nie realistyczny piłkarski symulator. Fanatykom futbolu ta gra się nie spodoba. Sterowanie jest zbyt uproszczone, a statystyki za mało szczegółowe. F.A. Stars nie oddaje realiów meczu piłkarskiego. Lepiej kupować nowych zawodników, niż inwestować we własną drużynę!

Żywiołowe akcje na boisku przypadną natomiast do gustu miłośnikom zręcznościówek. To gra dla nich.



6 Po meczu komputer ocenia jakość naszej gry i przyznaje nam na tej podstawie punkty. Zamieniamy je na gwiazdki, poprawiając w ten sposób zdolności sportowe naszych zawodników



7 Każdy z zawodników ma kilka cech opisujących jego sprawność na boisku. Na początku sezonu współczynniki są niskie

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



The F.A. Premier League Stars 2001



Producent: **EA Sports**

Wydawca w Polsce: IM Group

wersja na PlayStation	jest
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla początkujących

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dostateczna**	**3,00**
THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001		Oto gra w piłkarzyki: od pierwszej chwili przyciąga szybką akcją. Miłośnicy prawdziwego futbolu powinni jednak sięgnąć po FIFĘ 2001	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.imgroup.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,36**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (570 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,50**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • płynny	3
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,50**
Jakość grafiki	2%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dostateczny	3
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	czterech/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**3,82**
Punkty dodatnie/ujemne		niewygodne sterowanie	-0,2
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**3,62**
CENA/JAKOŚĆ		**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**119 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**104 zł** Play, Warszawa, tel. (022) 832 54 30, www.play.com.pl		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	119 zł/3,62 = 32,89 = dostateczna		

Age of Empires II: The Conquerors[1]

Dodatek do gry strategicznej na PC | Czas wyruszyć na podbój nowych, nieznanych krain! Nasze wojska zdobywają sławę w wielkich bitwach od średniowiecza po XVII wiek. Jeśli wygramy, historia przyzna nam rację!

TREŚĆ GRY

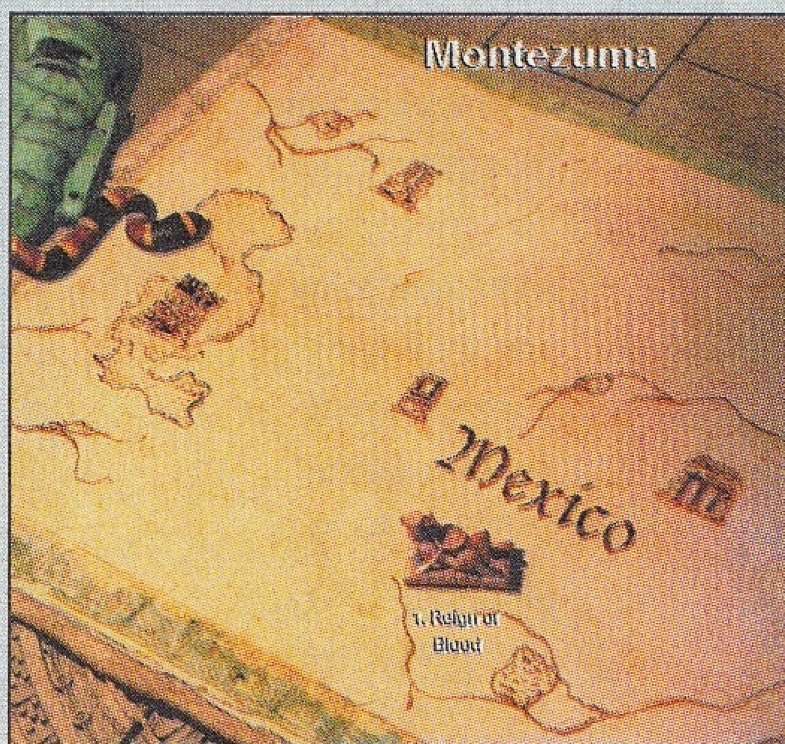
The Conquerors to dodatek do gry strategicznej czasu rzeczywistego Age of Empires II: Age of Kings. Gra została wzbogacona o nowe technologie, budowle i cywilizacje. Przewodzimy wielkim narodom, budujemy miasta, wznosimy zamki i gromadzimy surowce. Napadamy na wroga, toczymy krwawe bitwy, w których udział biorą setki żołnierzy.

Do 13 cywilizacji z podstawowej części gry dołączono pięć nowych: Azteków, Hiszpanów, Hunów, Koreańczyków i Majów. Każda posiada własne oddziały, technologię i charakterystyczne cechy. The Conquerors zawiera trzy nowe kampanie, które przenoszą nas do średniowiecznej Hiszpanii, Ameryki Środkowej z czasów Montezumy i Europy najeżdżanej przez Hunów Attyli. Oprócz kampanii znajdujemy w grze osiem historycznych bitew począwszy od Tours w 732 roku, aż po Noryang Point (1598).

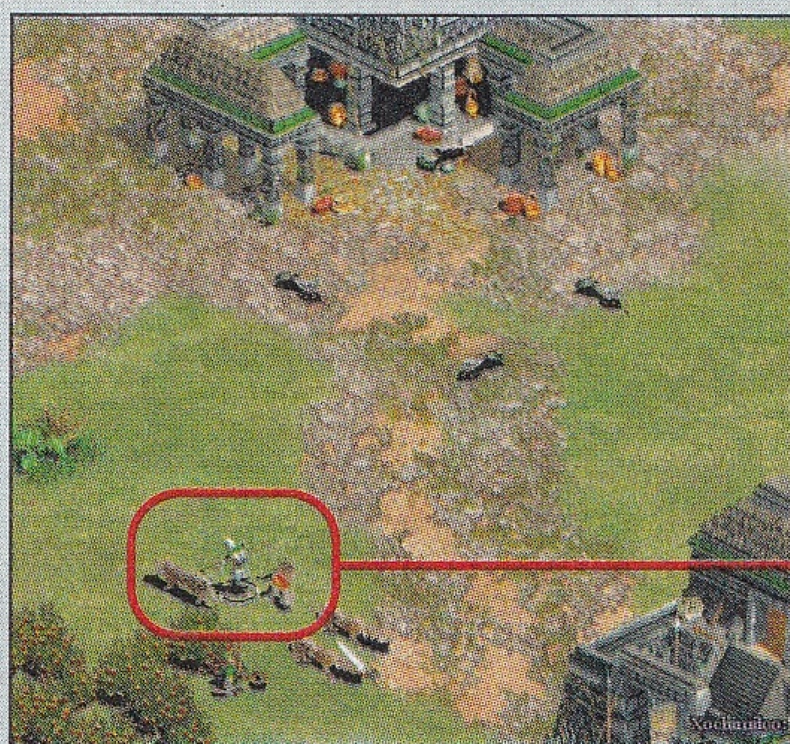
To tylko kilka z nowości, które kryje dodatek The Conquerors. W trakcie imperialnych podbojów wykorzystujemy siedem nowych technologii i 11 nowych oddziałów. Są to między innymi halabardnicy,

[1] Ang. Wiek imperiów: Zdobywcy. Wymowa: ejdż of empajrs: de konkłerors

PRZEBIEG GRY



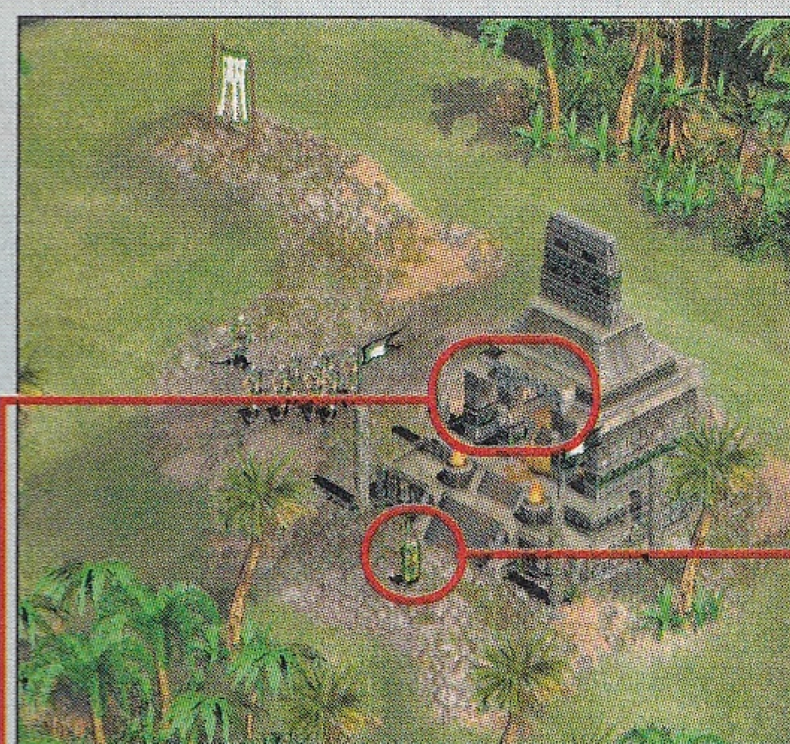
1 Wybieramy rolę Montezumy, władcy Azteków. Bronimy rodzinnych ziem przed hiszpańskimi konkwistadorami używającymi broni palnej



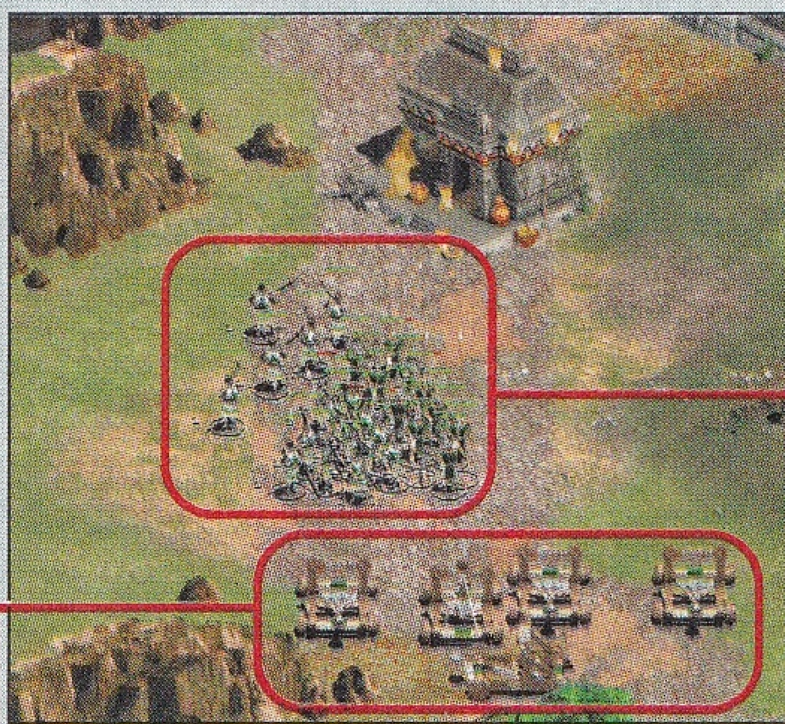
2 Mieszkańcy wioski zmagają się nie tylko z wrogiem, ale i z przyrodą. Wojownicy bronią chłopów przed atakiem dzikich bestii



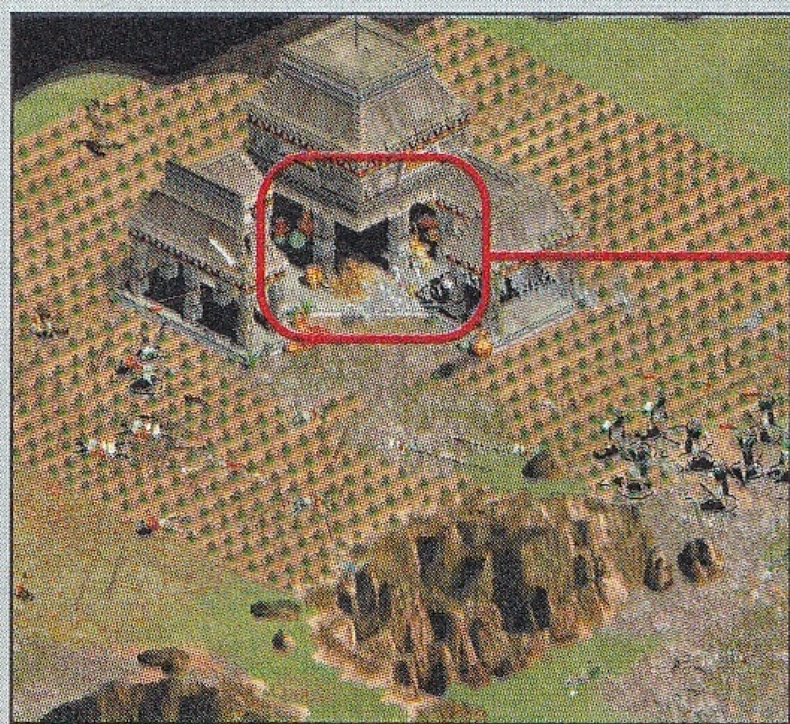
3 Gdy wyszkolimy silną armię, wyruszamy na wyprawę w głąb lądu. Tam zdobędziemy relikwie i dostarczymy je do czterech świątyń



4 Po długim marszu i różnych przygodach docieramy do pierwszej świątyni. Stojący przed nią kapłan wnosi relikwię do środka



5 Najpierw atakujemy wioskę leżącą na północy. Pamiętamy o umieszczeniu machin oblężniczych za piechotą. Machiny strzelają tak, aby nie razić własnych wojsk



6 Uderzenie na centrum miasta jest ryzykowne. Zgromadzeni tam wieśniacy strzelają do naszych żołnierzy z ukrycia. Za to po zniszczeniu tej budowli przeciwnik zwykle się poddaje



7 Przed nami ostatnia świątynia! Wnosimy do niej czwartą relikwię, dzięki czemu wygrywamy scenariusz i przechodzimy do następnej misji

wojownicy orła i huzarzy. Zmienione zostały też współczynniki 24 jednostek występujących w podstawowej części gry.

Walki toczą się na śniegu i w tropikach, na mapach losowych lub stworzonych na wzór krajobrazów Brytanii, Francji, Hiszpanii, Włoch i Meksyku.

INSTALACJA

The Conquerors jest dodatkiem do gry Age of Empires II, zatem aby go zainstalować, musimy mieć już w komputerze podstawową wersję gry.

Po włożeniu płyty do napędu CD-ROM program instalacyjny wykrywa, gdzie znajduje się podstawowa wersja gry. Pyta, jakie dane chcemy umieścić na dysku twardym, a podczas kopiowania plików informuje o swoich zaletach. Po instalacji w menu głównym gry pojawia się nowa ikona: The Conquerors Campaigns (po polsku: Kampanie zdobywców).

TECHNIKALIA

Dodatek obejmuje okres od średniowiecza do końca XVI stulecia. W czasie gry wynajdujemy broń używaną w opisywanym okresie, a także konstruujemy budynki, machiny oblężnicze, warowne zamki i wieże. W The Conquerors znajduje się przewodnik poświęcony nowym cywilizacjom, które pojawiły się w grze.

Dodatek zachwyca przede wszystkim szczegółową grafiką. Nasze wojska sprawnie zmieniają szyki, w bitwach konie padają pod jeźdźcami, oblegane miasta stają w płomieniach. Starcia są dobrze udźwiękowione, czujemy się tak, jakbyśmy patrzyli na prawdziwe zmagania wielkich armii. Zaś gdy nie prowadzimy wojny, słyszymy spokojną muzykę.

Sztuczna inteligencja przeciwników jest dobra. Co prawda wojska sterowane przez komputer nie są specjalnie groźne, gdy atakują, jednak długo i zawzięcie bronią się przed naszymi żołnierzami. Jeżeli nie potrafimy skutecznie dowodzić, przegrywamy, nawet gdy w skład naszej armii wchodzą doświadczone, silne i liczne oddziały.

W The Conquerors usprawniono sterowanie. Teraz nie musimy już pracowicie odtwarzać pól uprawnych. Gdy płacimy określoną ilość drewna, program sam dba o odtworzenie pola, gdy przestaje na nim rosnąć zboże. Poprawiono także kierowanie okrętami. Statki ustawiamy w szyku, podobnie jak jednostki lądowe.

WERDYKT

The Conquerors to udany dodatek. Wprawdzie **GRY** nie znalazły w nim rewolucyjnych zmian, jednak usprawniono sterowanie, dodano kilka kampanii, oddziałów, technologii i map. Tym samym spełniono wiele postulatów miłośników gry. Niestety dodatek jest po angielsku i kosztuje tyle, co nowa gra – to skandal!

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybór oddziałów
- Prawy przycisk myszy – wskazanie celu marszu lub ataku
- [.] – przejście do następnego bezczynnego robotnika
- [,] – przejście do następnego bezczynnego żołnierza
- [ctrl] od [1] do [9] – stworzenie oddziału z zaznaczonych jednostek
- [1] do [9] – wywołanie stworzonego wcześniej oddziału
- [shift] od [1] do [9] – dodanie zaznaczonych jednostek do wybranego oddziału
- Spacja – centrowanie na wybranej jednostce
- [Home] – pokazanie ostatnich pięciu wydarzeń
- [H] – wybranie centrum miasta
- [ctrl] [F12] – zapisanie na dysku obrazu całej mapy gry

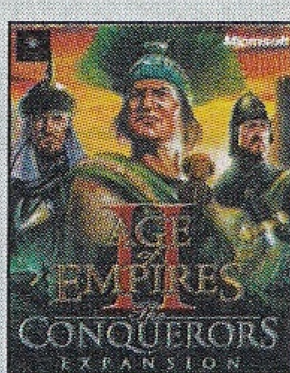
DETALE



Konkwistadorzy to nowa specjalna jednostka wystawiana tylko przez Hiszpanów. Ci uzbrojeni w broń palną jeźdźcy mają dużą siłę ataku i są trudnym przeciwnikiem dla Majów i Azteków

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Age of Empires II: The Conquerors



Producent: **Ensemble Studios/Microsoft**

Wydawca w Polsce: APN Promise

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

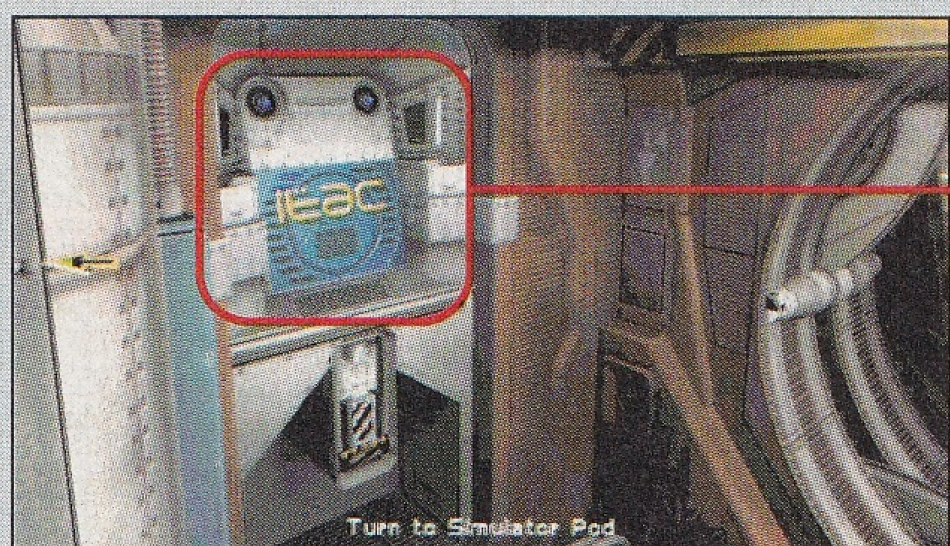
	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
The Conquerors EXPANSION		Doskonały dodatek, który jeszcze wyżej podnosi poziom serii. Nowe cywilizacje + nowe wojska = nowe wyzwania! Tylko ta fatalna cena...	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6515405	3
Serwis online	1%	www.microsoft.com/poland	3
INSTALACJA	**9,4%**	**celująca**	**5,57**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (89 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,17**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,33**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**5,03**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**5,03**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**157 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**135 zł** Vobis, Bytom, tel. (032) 389 85 66	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	157 zł/5,03 = 31,21 = dostateczna	

¹Ang. Gwiezdna kawaleria. Wymowa: starlanser

StarLancer[1]

PRZEBIEG GRY



1 Nasza kajuta jest ciasna. Gdy obracamy się w niej, widzimy rozmaite urządzenia – na przykład terminal



2 W trakcie odprawy otrzymujemy informacje dotyczące naszego zadania. Słuchamy ich uważnie, inaczej trudno będzie ukończyć misję



3 Wybór statku to ważna sprawa. Opcja Blind Fire (Ślepy Ogień) znacznie ułatwia strzelanie: działka trafiają automatycznie!



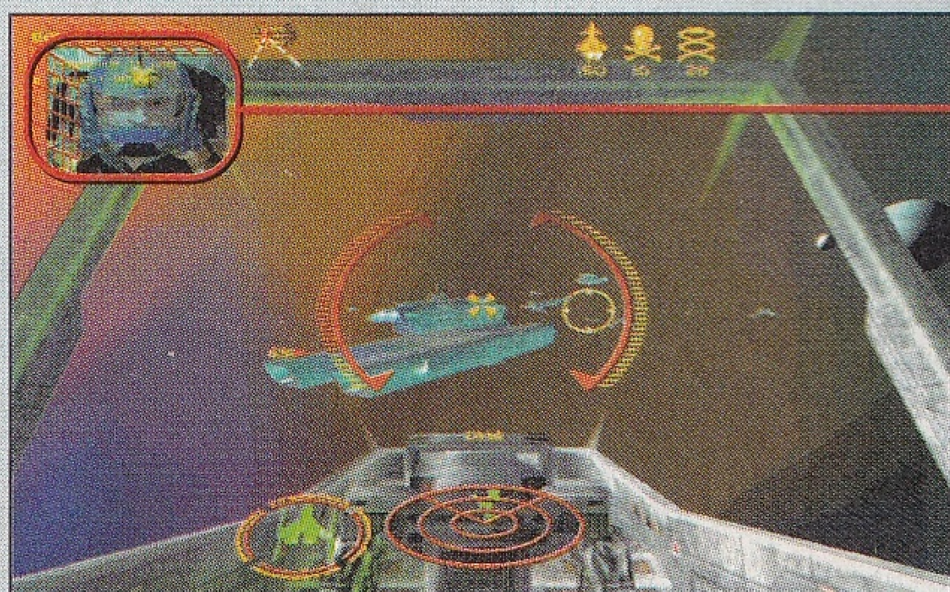
4 Nareszcie w przestrzeni! Gdy pojawia się taki znaczek, naciskamy [J]. Cała nasza eskadra przeskakuje w nadprzestrzeń



5 Napotykamy wrogie statki i natychmiast rozpoczyna się walka! Po namierzeniu myśliwca przeciwnika nasz system celowniczy wskazuje miejsce, w które powinniśmy strzelać



6 Okręt wojenny to groźny przeciwnik. Trudno go zniszczyć – ma silne osłony i pancerz. Namierzamy i niszczymy jego kolejne fragmenty



7 Po zakończonej misji wracamy do domu. Aby wylądować, używamy systemu komunikacyjnego i prosimy o zezwolenie na lądowanie

Gra symulacyjna na PC | Sojusz Zachodni doznał ciężkich klęsk i potrzebuje doświadczonych pilotów. Wstępujemy do 45. Dywizjonu Ochotniczego, który trafia w sam środek kosmicznej wojny!

TREŚĆ GRY

W XXII wieku Układ Słoneczny podzielony jest między dwie walczące ze sobą organizacje: Koalicję Wschodnią i Sojusz Zachodni. W skład Koalicji wchodzą kraje byłego ZSRR, Zrzeszone Kraje Arabskie i Chiny. Sojusz z kolei tworzą USA, Niemcy, Francja, Japonia i kilka innych państw.

W bezwzględnej wojnie Sojusz ponosi kolejne klęski. Nadzieją jest 45. Dywizjon Ochotniczy. Wcielamy się w jednego z pilotów walczących w jego szeregach. Siły Koalicji nacierają bez przerwy. Ataki na konwoje są częste, eskortujemy więc nasze transportowce i bronimy ich przed myśliwcami przeciwnika. Zdarzają się też większe bitwy, w których udział bierze do dziesięciu dużych okrętów i wiele myśliwców. W walce trudno odróżnić obcych od swoich, uważamy więc, aby nie posłać torpedy w kierunku macierzystego lotniskowca – Relianta.

Fabuła gry nie jest liniowa. Losy wojny zależą od naszych sukcesów. Na przykład jeśli nie zniszczymy ważnego statku wroga, w jednej z późniejszych misji pojawia się on i utrudnia nam życie.

INSTALACJA

Dane potrzebne do instalacji gry znajdują się na pierwszej z dwóch płyt. StarLancer zajmuje na twardym dysku 300 MB i potrzebuje dodatkowych 100 MB na tak zwany plik wymiany przyspieszający

OJCOWIE I PRZODKOWIE

Twórcami StarLancera są bracia Erin i Chris Robertsowie, autorzy kilku przebojowych gier na pecety. Ich największe dokonania to serie Wing Commander oraz Privateer. Pierwsza z nich przypomina StarLancera: jako kosmiczny pilot walczymy z kotopodobną rasą Kilrathi. W miarę postępów w grze uzyskujemy dostęp do coraz lepszych myśliwców. Co jakiś czas dowódcy szwadronów przeciwnika wyzywają nas na pojedynek! Świat zaprezentowany w Wing Commanderze jest tak ciekawy, że na podstawie gry nakręcono film. Niestety był on marny i przeszedł bez echa.

W serii Privateer wcielamy się w najemnika. W kosmosie toczy się wojna. Możemy w niej uczestniczyć, ale nasze główne zadanie polega na handlu, wykonywaniu misji, kupowaniu lepszych statków i śledzeniu zawiłej intrygi, godnej gry przygodowej.



działanie gry. Ambitni gracze mogą wykonać pełną instalację, która jednak zajmuje aż 1,2 GB.

Instalator podaje ilość wolnego miejsca na dysku. Pyta nas także, czy życzymy sobie, aby na pulpicie został umieszczony skrót do StarLancera. Aby rozpocząć grę, wkładamy do napędu drugą płytę.

TECHNIKALIA

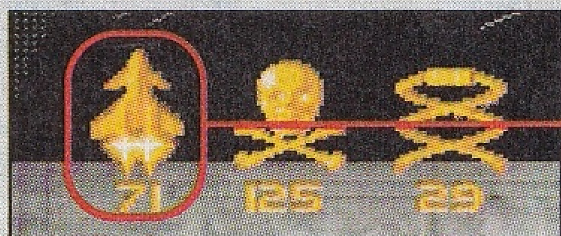
Grafika jest dopracowana i czytelna. Trafienie w myśliwiec przeciwnika powoduje, że jego tarcze ochronne pięknie rozbłyskują. Eksplozje w przestrzeni kosmicznej to widowisko świateł i odblasków. Widzimy niesamowite efekty specjalne, gdy wrogi okręt trafiony pociskami rozpada się na części! Słyszymy rozmowy pilotów, dowództwo przekazuje informacje i wydaje rozkazy. W czasie gry przygrywa nastrojowa muzyka.

WERDYKT

StarLancer to wspaniała gwiezdna symulacja: z ciekawą fabułą, piękną grafiką i intrygującymi statkami.

Uwaga, gra jest trudna. Początkujących pilotów czekają kłopoty ze skomplikowanym sterowaniem. Pamiętajmy też, że bez znajomości języka angielskiego gwiezdnym myśliwcem Sojuszu Zachodniego daleko nie zalecimy.

DETALE



Paliwo do dopalacza szybko się kończy. Liczba oznacza, ile sekund pozostało do wyczerpania baku



Gdy w naszym kierunku odpalony zostaje pocisk, wysyłamy pakiet zmylający. Liczba pozostałych pakietów pokazana jest tutaj

STEROWANIE

Enter – wystrzelenie rakiety
[-]/[+] – zwalnianie/przyspieszanie
[Z] – zrównanie prędkości z celem
[1] do [8] – różne widoki i ustawienia kamer
[E] – namierzenie najbliższego wroga
[tab] – dopalacze
[P] – kula rozdzielania mocy: przesyłanie energii pomiędzy osłonami, silnikami i działkami
[G] – zmiana działek
[<]/[>] – zmiana rakiet
[Home]/[pgup] – przekręcanie statku w lewo/prawo

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



StarLancer

Producent: **Microsoft**

Wydawca w Polsce: APN Promise



wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
StarLancer		Widowiskowa kosmiczna strzelanina ze znakomitymi efektami specjalnymi i emocjonującymi walkami. Gratka dla miłośników takich gier	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6515405	3
Serwis online	1%	www.microsoft.com/poland	3
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,72**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (300 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	celujący	6
Język podręcznika	2%	angielski	1
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,67**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,33**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,88**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**4,88**
CENA/JAKOŚĆ		**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**149,00 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**135 zł** Vobis, Bytom, tel. (032) 389 85 66, www.vobis.pl		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	149 zł/4,88 = 30,56 = dostateczna		

w kioskach i EMPIKACH niespodzianka!

UWAGA! SUPERTAJNE!

Rage of Mages II
-RTS z elementami RPG

Seven Kingdoms II
-druga część legendarnego RTS-a

Shadow Company
-gra akcji i strategia w jednym

Tonic Trouble
-platformówka w 3D, rewelacja

Dethcarz
-wyścigi samochodowe, śliczne!

Knights&Merchants
-strategia czasu rzeczywistego po polsku

Expendable
-strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty

Savage Arena
-gra sportowa, ale co to za sport!

COOL GAMES

NA DOBRY POCZĄTEK NOWEGO WIEKU I TYSIĄCLECIA:
Quake
Unreal
Blood 2
Beetle Crazy Cup
Heart of Darkness

Zaufaj sprawdzonej marce: Cool Games

- trzymamy w ręce najlepsze karty na rynku.



Oferta ważna do wyczerpania tytułów, redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

ZAMAWIAM

Imię: .... Nazwisko: ....

Ulica: .... Nr. domu ....

Miejscowość: .... Kod Pocztowy: ....

Województwo: .... Tel: ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis...

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

[1]Gorky to kryptonim tajnych miast-laboratoriów, a 17 – numer jednego z nich. Mimo że jest to pomysł twórców gry, warto wiedzieć, iż w ZSRR istniało miasto Gorki, nazwane tak na cześć pisarza Maksyma Gorkiego. Po rozpadzie ZSRR zostało ono przemianowane na Niżnij Nowgorod

Gra strategiczno-przygodowa na PC – pełna wersja na płycie GIER | Grupa żołnierzy NATO tropi niepokojącą tajemnicę. Poradnik GIER pomaga pokonać pułapki czyhające w sowieckim ośrodku badawczym

Gorky 17[1]

Pełna wersja gry na płycie CD

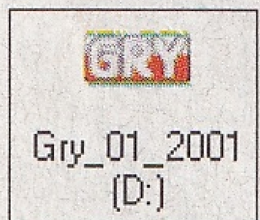
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Instalujemy i usuwamy grę

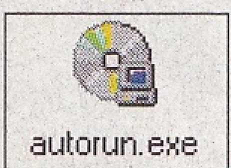
1 Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączoną do tego numeru **GIER**. Program uruchamia się automatycznie. Na ekranie pojawia się menu płyty



2 Jeśli program płyty nie startuje samoczynnie, uruchamiamy go ręcznie. W tym celu klikamy dwukrotnie na ikonę [Mój komputer] na pulpicie. Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę:



Teraz klikamy dwa razy na ikonę:



Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę znajdującą się już w napędzie, nie musimy jej wyjmować i jeszcze raz wkładać. Wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy na ikonę i wybrać opcję [Autoodtwarzanie].

3 Testujemy nasz komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. W tym celu klikamy na przycisk [przetestuj]. Po chwili pojawiają się wyniki testu. Napis sygnalizuje, czy możemy grać. Lampka czerwona oznacza, że komputer jest za słaby. Lampka żółta to ostrzeżenie: wprawdzie da się grać, ale mogą wystąpić problemy z płynnością grafiki.

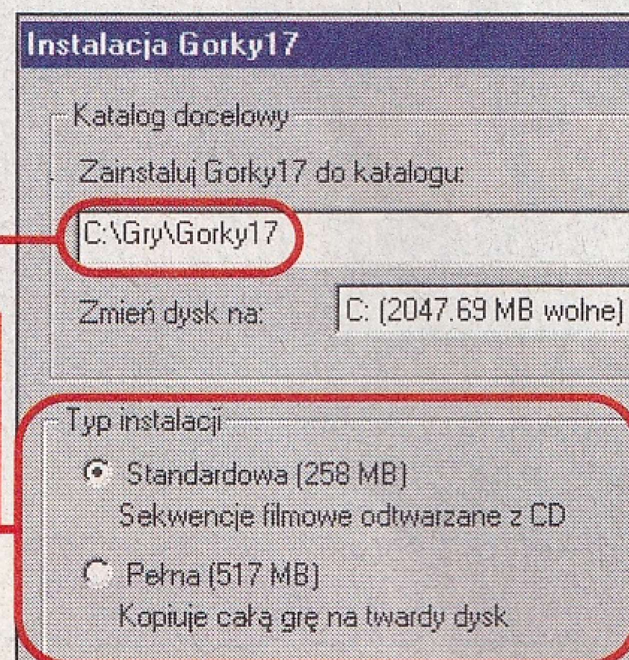
Testowanie komputera

	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	133 MHz	664 MHz
Ilość pamięci RAM	32 MB	63 MB
System operacyjny	Windows 95	Windows 98
Wersja DirectX	5.0	7.0
Karta dźwiękowa	jest	jest
Szybkość napędu CD-ROM	1x	540x
Miejsce na dysku	45 MB	C:\ 2048 MB Z:\ 2048 MB

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry [ZAMKNIJ]

4 Zamykamy okno, klikając na przycisk [ZAMKNIJ].

5 Instalujemy grę. W tym celu klikamy na [zainstaluj]. Pojawia się okno instalatora gry Gorky 17. Klikamy na przycisk [Zainstaluj Gorky17]. W polu widzimy folder, w którym zainstalowana będzie gra (jeśli chcemy go zmienić, klikamy na [Przeglądaj]). Następnie wybieramy rodzaj instalacji i klikamy na przycisk [Instaluj].



6 Gra ma opcję instalacji pakietu Media Player. Korzystamy z niej tylko wtedy, gdy mamy system Windows 95.

Jeśli mamy nowszą wersję Windows, nie instalujemy pakietu. Aby zainstalować Media Playera, w oknie instalatora klikamy na [Zainstaluj Media Player].

7 Gdy pojawia się komunikat o pomyślnym zakończeniu instalacji, klikamy na [OK].

8 Chcąc zamknąć menu płyty, klikamy na ikonę [⊗] w prawym dolnym rogu.

Usuwamy grę

1 Klikamy kolejno na [Start] [Ustawienia] [Panel sterowania]. W otwartym oknie dwukrotnie klikamy na [Dodaj/Usuń programy].

2 Na liście programów zaznaczamy pozycję [Gorky17] i klikamy na [Dodaj/Usuń...].

3 Pojawia się pytanie o potwierdzenie decyzji usunięcia gry. Klikamy na przycisk [OK]. Po chwili pojawia się komunikat o usunięciu gry. Powtórnie klikamy na [OK].

Uruchamiamy grę

Na pulpicie Windows znajduje się ikona służąca do uruchomienia gry:

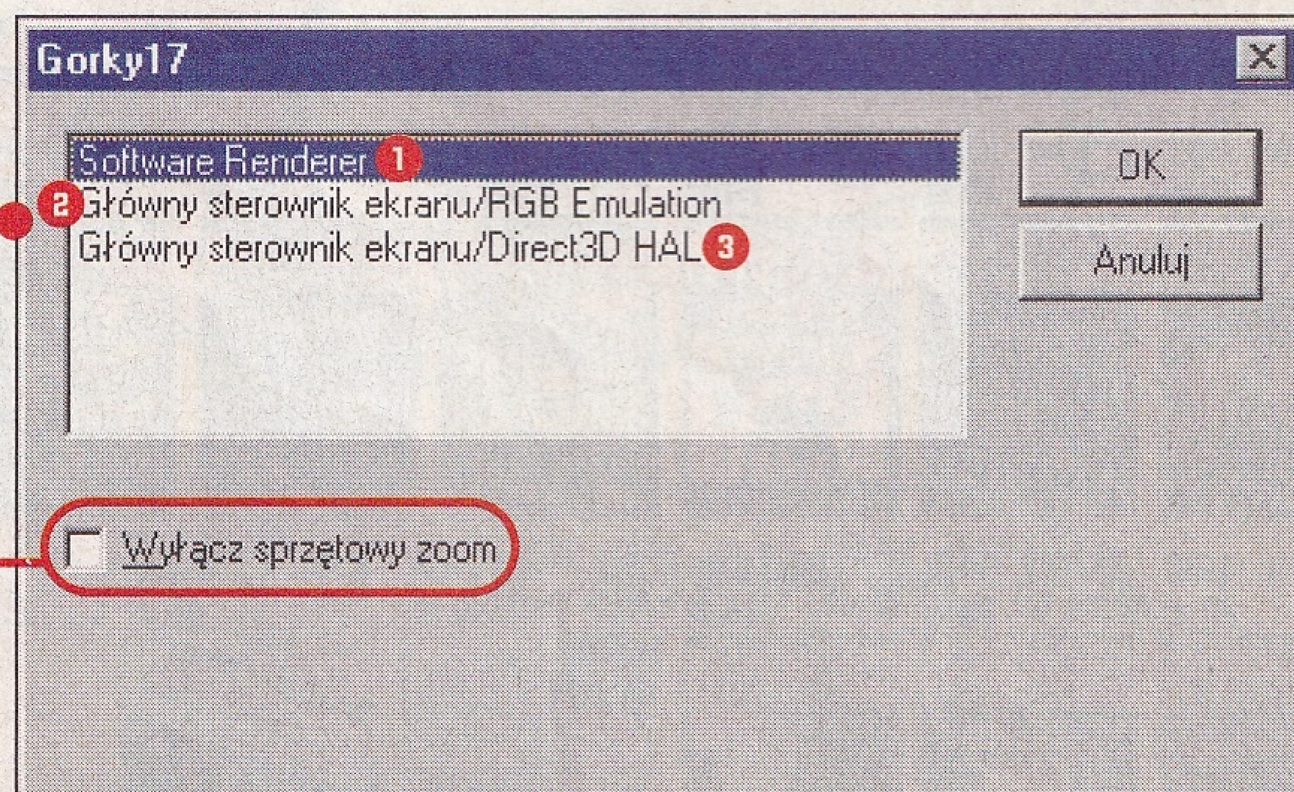


1 Aby uruchomić grę Gorky 17, klikamy dwukrotnie na tę ikonę. Jeśli chcemy skorzystać ze skrótu w menu Start, klikamy na [Start] [Gry] [Gorky17] [Gorky 17].

2 Na ekranie pojawia się okienko, w którym wybieramy tryb wyświetlania grafiki trójwymiarowej.

Gdy zaznaczamy opcję ❸, program gry stara się skorzystać z naszego akceleratora grafiki. Dzięki temu grafika w grze jest ładna i płynna. Gdy nie mamy akceleratora lub występują kłopoty z uruchomieniem gry, zaznaczamy opcję ❶. Grafika jest wtedy brzydsza, a animacja – mniej płynna. Natomiast po wybraniu opcji ❷ gra działa w najprostszym trybie grafiki. Tę opcję włączamy tylko w celach testowych. Wybór potwierdzamy, klikając na [OK].

Gdy gra działa na naszym komputerze za wolno, warto zaznaczyć opcję . Przejścia między scenami z najazdem kamery są wtedy skokowe, ale gra działa szybciej.



Oglądamy wprowadzenie





Gorky 17 to jedno z tajnych miast-laboratoriów ukrytych w głębi Rosji. Wojskowi naukowcy prowadzili tam eksperymenty genetyczne, które wymknęły się spod kontroli. Nie wiadomo dokładnie, co się stało. Jednak rosyjskie siły powietrzne pośpiesznie zbombardowały miasto, które jest opuszczone i odcięte od świata.

Po kilku latach Amerykanie wpadli na trop podobnego miasta ukrytego na terenie Polski. Chcąc rozwiązać zagadkę Gorky'ego 17, dowódcy NATO wysłali tam grupę zwiadowczą. Niestety, żołnierze zaginęli. Ich śladem ruszyła druga grupa. Siadamy do gry i stajemy na jej czele. Dowodzimy trójką żołnierzy, którzy starają się rozwiązać zagadkę tajemniczego sowieckiego ośrodka badawczego.

Korzystamy z menu

Gdy obejrzymy wprowadzenie do gry Gorky 17, pojawia się menu główne. W czasie gry wywołujemy je w dowolnym momencie, wciskając klawisz [esc].

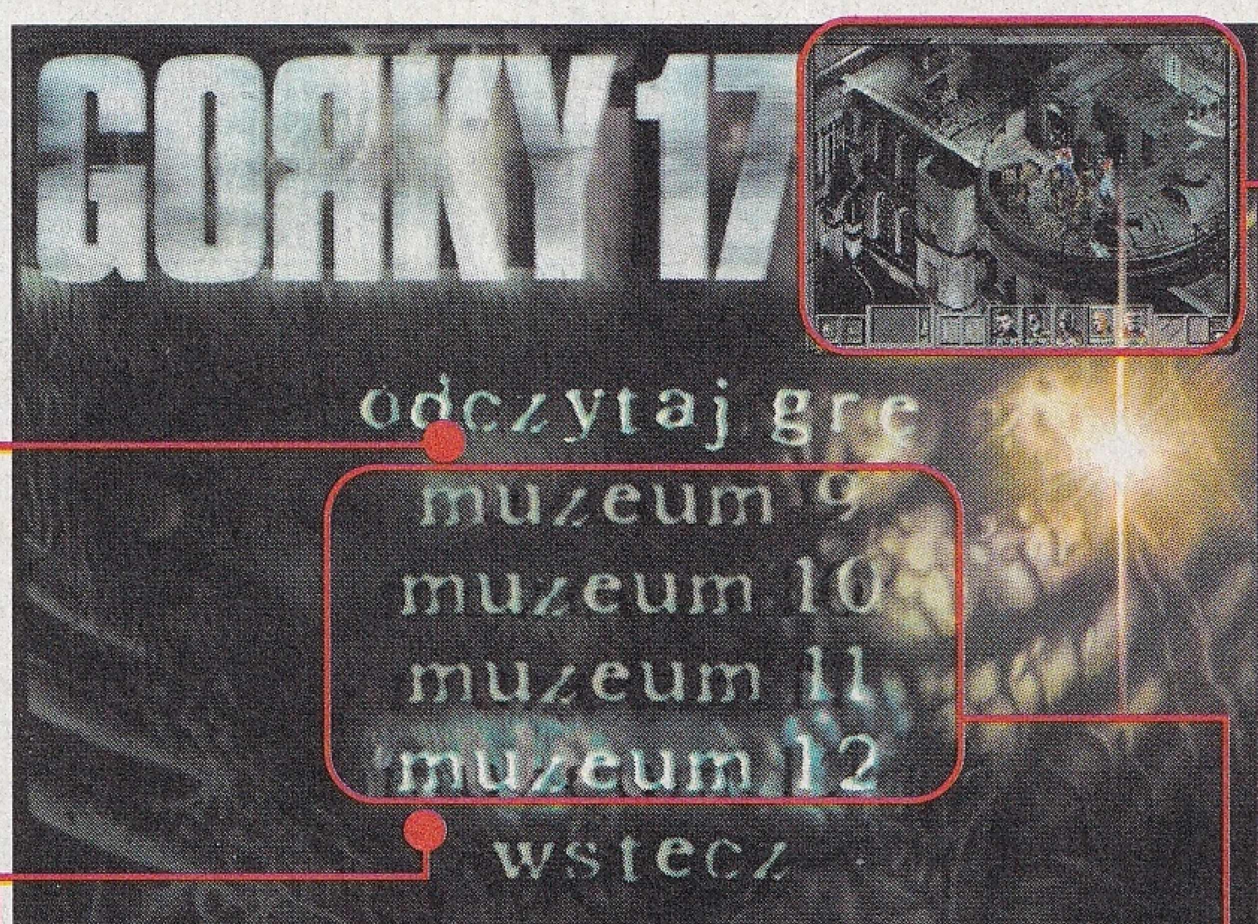
Jeśli chcemy rozpocząć grę od początku, wybieramy [nowa gra]. Jeśli już zaczęliśmy grę i przeszliśmy do menu, naciskając [esc], opcja [powrót do gry] umożliwia nam powrót do rozgrywki.

Zapisujemy grę

Opcja zapisu gry jest dostępna tylko wówczas, gdy rozpoczęliśmy już zabawę. Uwaga! Jeśli nasi żołnierze właśnie walczą, nie możemy zapisać stanu gry.

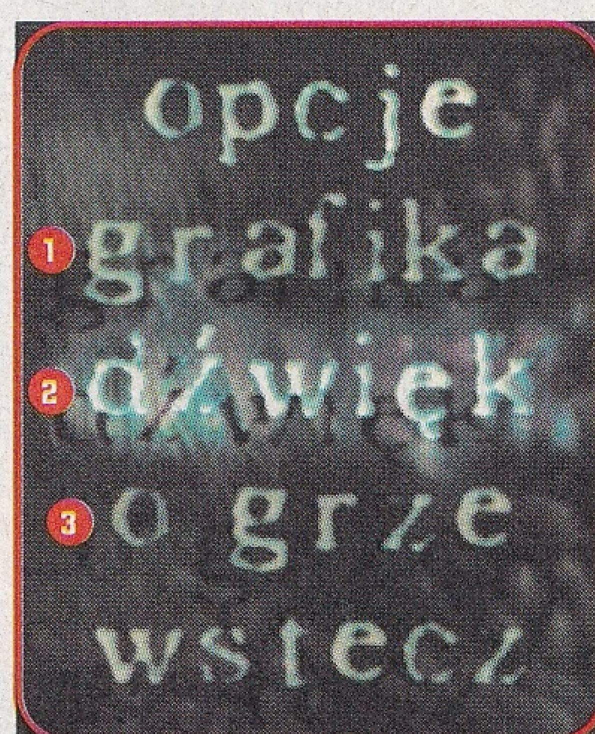
W menu klikamy na [zapisz grę]. Pojawia się lista, z której wybieramy przegródkę, w której chcemy zapisać stan gry. Na ekranie widać pięć pozycji. Aby zobaczyć pozostałe, przewijamy listę, ustawiając kursor nieco poniżej ostatniego zapisu (przewijanie w dół) lub powyżej pierwszego (przewijanie do góry). Klikając na ostatnią pozycję na liście ([wstecz]), wracamy do menu głównego.

Wczytujemy grę



Po wybraniu [odczytaj grę] z menu gry pojawia się lista ●. Wybieramy zapis, który chcemy odczytać. Obrazek ● pokazuje wygląd ekranu w momencie zapisu. Na liście widać pięć pozycji. Ustawiamy kursor nieco powyżej pierwszego zapisu i przewijamy listę ● (do góry) lub poniżej ostatniego (w dół) ●. Na końcu listy znajduje się pozycja [wstecz]. Klikając na nią, wracamy do menu głównego.

Zmieniamy ustawienia gry



Po wybraniu w menu głównym pozycji [opcje] pojawia się kilka możliwości ●.

❶ Zmieniamy ustawienia grafiki.

❷ Zmieniamy ustawienia dźwięków.

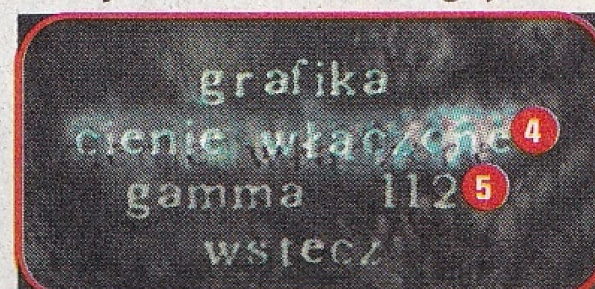
❸ Otwieramy okno z informacjami o autorach gry.

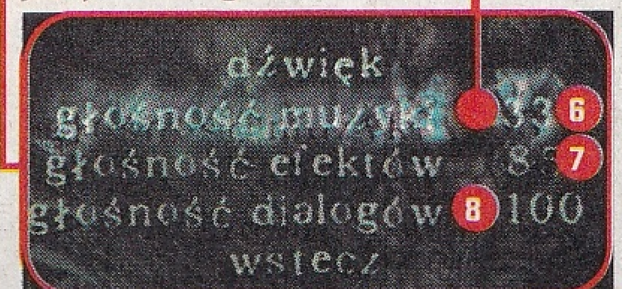
W tym menu ● zmieniamy ustawienia grafiki.

❹ Włączamy i wyłączamy wyświetlanie cieni rzucanych przez postacie występujące w grze.

❺ Regulujemy jasność obrazu – rozjaśnienie jest przydatne, jeśli obraz na naszym monitorze jest zbyt ciemny.

W tym menu ● zmieniamy głośność dźwięków w grze. Głośność danego rodzaju dźwięków zmieniamy, klikając na strzałki ●. Ustawiamy tutaj oddzielnie głośność muzyki ❻, efektów dźwiękowych (takich jak strzały i krzyki) ❼, a także dialogów między postaciami występującymi w grze ❽.





Wyłączamy grę

Gdy chcemy zakończyć grę, wybieramy [wyjście]. **UWAGA:** gra nie pyta nas o potwierdzenie tej decyzji! Po kliknięciu na [wyjście] od razu wychodzimy do Windows.

Przydatne klawisze

Spacja	– ukrycie/pokazanie dolnej listwy oraz pomijanie dialogów
Enter	– przejście do następnej tury
[esc]	– przejście do głównego menu

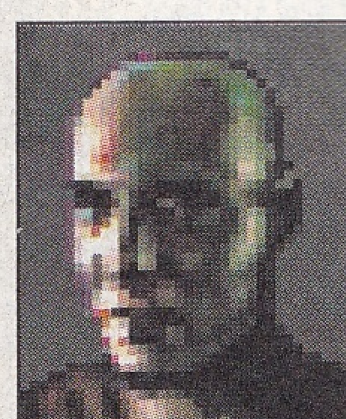
Poznajemy bohaterów gry



Cole Sullivan jest Kanadyjczykiem. Dowodzi drugą grupą uderzeniową wysłaną do tajemniczego miasta. To doświadczony żołnierz, studiował bioinżynierię i genetykę.



Jarek Owicz to Polak. W kraju działa w oddziale komandosów. Zna polski, rosyjski, niemiecki i angielski. Jest brawurowy i kapryśny. Mutanty uważa za dzieło szatana.



Thiery Trantigne urodził się i mieszka we Francji. Jest ostrożny, ale też zdyscyplinowany. Dobrze zna się na uzbrojeniu.



Wasilij Dobrowski to Rosjanin. Nie wiadomo, skąd wziął się w mieście i jak zdołał przetrwać wśród krwiożerczych bestii. Dołącza do grupy tylko na chwilę. Potem niespodziewanie znika, jednak udziela bohaterom kilku wskazówek. Podczas walki porusza się tylko o trzy pola na turę.



Joan McFadden jest amerykańską lekarką. Była w pierwszej grupie wysłanej do zbadania sytuacji w mieście. Leczy rany o 15 procent skuteczniej niż inni (opatrunek uzdrawiający 100 punktów życia założony przez Joan odnawia 115 punktów). Lekarka nie potrafi korzystać z ciężkiego uzbrojenia i przesuwać skrzyń. W czasie walki porusza się o cztery pola.



Meduza to zmutowany kustosz miejscowego muzeum, Jan Kurtas. Nie może nosić przedmiotów ani używać broni. Walczy za pomocą specjalnych zdolności. Pierwszą jest atak ogłuszający zadający znaczne obrażenia, którym razi na wprost i na ukos. Drugi atak – uderzenie prądem – jest silny i obejmuje cztery pola naraz. Meduza jest odporny na ogłuszenie. Zdobyte przez niego punkty doświadczenia przeznaczamy na kontrataki. Meduza porusza się o trzy pola.



Slavsky, choć nosi dres, raczej nie jest sportowcem. To twardy mięśniak, świetnie radzi sobie z kijem baseballowym i toporem (obie zdolności na poziomie siódmym).



Anna Hutchens jest dziennikarką magazynu The New Intelligence. Twierdzi, że Polska miło ją zaskoczyła. Nie spodziewała się, że napisze tutaj aż tak interesujący artykuł. Ma duży współczynnik szczęścia. W walce przydaje się głównie do ogłuszania wroga. Porusza się o trzy pola. Nie potrafi korzystać z ciężkiego uzbrojenia i przesuwać skrzyń.

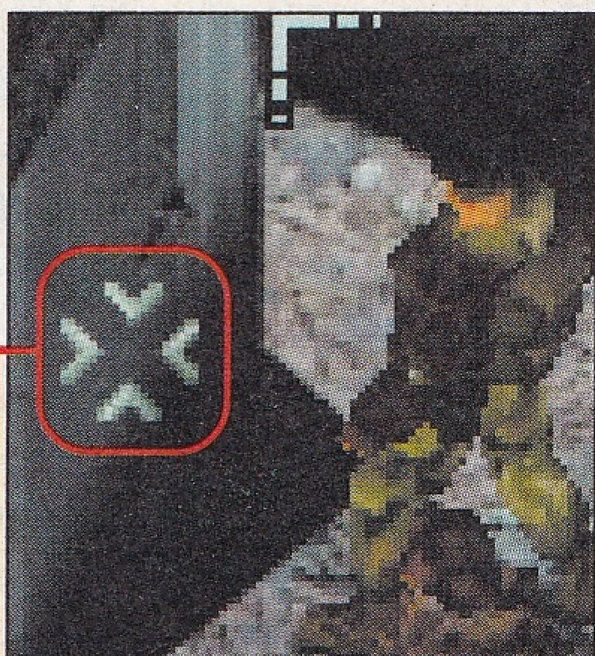
Każda postać opisana jest za pomocą kilku współczynników. Aby je obejrzeć, klikamy na ikonę [ikona]. Oddzielna grupa cech to umiejętności posługiwania się bronią. Postać, która często strzela z karabinu, po pewnym czasie zadaje większe obrażenia, gdy używa tej broni. Aby zobaczyć, jak dobrze bohater posługuje się bronią, klikamy na ikonę [ikona]. Maksymalny poziom każdej z tych umiejętności to 10.

Poznajemy tryb przygodowy

Poruszamy się po mapie

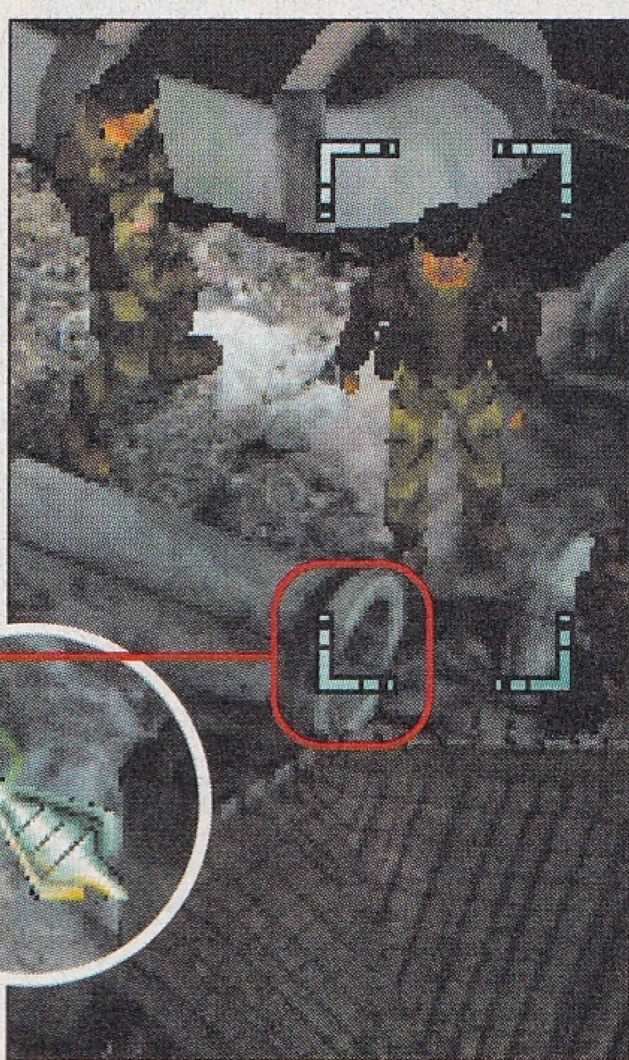
W czasie zabawy używamy dwóch trybów rozgrywki: przygodowego lub taktycznego. W trybie przygodowym wędrujemy po mapie. Klikając lewym przyciskiem myszy na wybrany punkt, kierujemy bohaterów do tego miejsca. Po kolorze kółka, które pojawia się pod kursorem, poznajemy, czy rozkaz zostanie wykonany. Kolor zielony oznacza, że wszystko jest w porządku, zaś czerwony, że wskazane miejsce nie jest dostępne dla drużyny.

Jeśli wskazane miejsce to wyjście z planszy lub wejście do osobnego pomieszczenia, kursor zmienia się w ikonę. Oddział prowadzi osoba, która jest obrysowana ramką ●. Bohaterowie podążają za tą postacią. Zmieniamy przywódcę grupy, klikając na wizerunek innej postaci.



Miejsca specjalne

Niektóre miejsca zaznaczone są wskaźnikiem ●. Gdy klikamy na niego prawym przyciskiem myszy, pojawia się lista opcji, z której wybieramy żądaną czynność. Czasami potrzebujemy odpowiedniego przedmiotu, na przykład karty kodowej do otwarcia zamkniętych drzwi.



Używamy przedmiotów

1. Metoda automatyczna

Klikamy prawym przyciskiem myszy na miejsce, w którym chcemy użyć przedmiotu. Pojawia się okno ●. Jeśli w naszym plecaku znajduje się potrzebny przedmiot, w okienku pojawia się opcja użycia go ●. Klikamy na nią.



2. Metoda ręczna

W okienku ● widzimy przedmiot trzymany przez wybraną osobę. Gdy klikamy na strzałkę ●, pojawia się lista niesionych przez postać rzeczy. Klikamy na wybrany przedmiot, by go użyć.





Obok kursora pojawia się napis *Użyj przedmiot na...* Klikamy na obiekt, na którym chcemy użyć przedmiotu.

Leczenie

Aby wyleczyć członka oddziału, zaznaczamy osobę posiadającą opatrunki. Klikamy na strzałkę i wybieramy środek opatrunkowy ●. Sprawdzamy, ile ran wyleczy ●, po czym klikamy na niego.



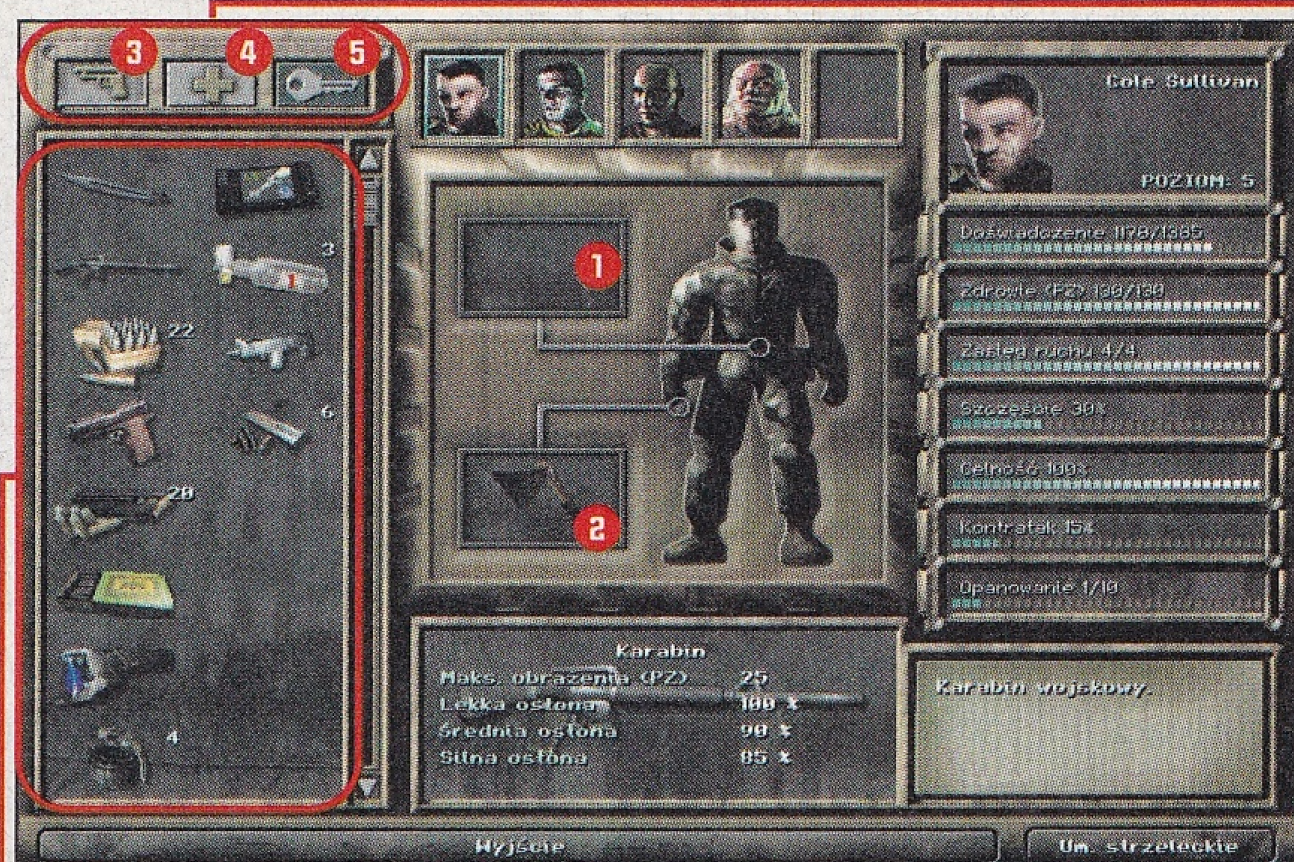
Kursor przybiera kształt krzyża – klikamy na osobę, którą chcemy leczyć.



Znaleziska

Przedmioty, które zabieramy, wyróżniają się wśród otoczenia tym, że pulsują. Aby zabrać rzecz, klikamy na nią prawym przyciskiem myszy. Jeśli jest to skrzynia, otwieramy ją ●.

Pojawia się lista rzeczy leżących w skrzyni. Klikając na przycisk ●, bierzemy wszystko.



Ekran ekwipunku

Aby przejść do ekranu ekwipunku, klikamy na ikonę. Teraz oglądamy wszystkie przedmioty w plecakach bohaterów gry.

Gdy chcemy przenieść przedmiot, klikamy na niego lewym przyciskiem myszy. Przedmiot przykleja się do kursora. Najeżdżamy na okno, do którego chcemy przenieść obiekt i ponownie klikamy lewym przyciskiem myszy.

Po lewej stronie ● widzimy zawartość plecaka wybranej osoby. Okienka symbolizują korpus ❶ i dłonie ❷. Do rąk wkładamy przedmiot, którego chcemy użyć. Na korpus zakładamy kamizelkę kuloodporną (jeśli ją mamy). Aby dać przedmiot innej postaci, przeciągamy go na jej obrazek.

Uwaga! W czasie walki przedmioty da się przekazać tylko osobie stojącej tuż obok.



Klikając na ikony nad oknem plecaka ●, zmieniamy rodzaj przedmiotów, jakie są wyświetlane w oknie ekwipunku poniżej.

❸ Uzbrojenie i amunicja
❹ Lekarstwa i kamizelki kuloodporne
❺ Przedmioty specjalne, na przykład klucze



Poznajemy listwę komend

Do kierowania oddziałem używamy listwy znajdującej się na dole ekranu. Listę ukrywamy i przywołujemy z powrotem, wciskając klawisz Spacji.

❶ Plecak włącza ekran ekwipunku.
❷ Ręka służy do przekazywania przemiotów. Gdy na nią klikamy, rozwija się lista posiadanych rzeczy. Wybieramy, co podajemy innej postaci.
❸ Ten przedmiot postać trzyma w ręku. Jeśli jest to broń wymagająca amunicji, poniżej ● wyświetlana jest liczba pozostałych nabojów.
❹ Strzałka umożliwia zmianę przedmiotu trzymanego w ręku. Klikamy na nią i rozwijamy listę ekwipunku.
❺ Na tę ikonę klikamy, aby przesunąć przedmiot. Następnie wskazujemy, obiekt, który chcemy przesunąć – na przykład skrzynię.
❻ Gdy klikamy na tarczę podczas walki, bohater zajmuje pozycję obronną. Zwiększa się jego odporność na ataki.
❼ Nieaktywny członek oddziału. Klikamy lewym przyciskiem myszy na jego wizerunek, aby go uaktywnić.
❽ Liczba pozostałych punktów życia. **Gdy wartość ta spada do zera, postać umiera i gra się kończy.**
❾ Maksymalna liczba punktów życia. Lecząc postać pamiętajmy, że tej wartości nie powinniśmy przekraczać – nadmiarowe punkty się marnują.
❿ Ramką zaznaczony jest wizerunek aktywnego członka oddziału. Wszystkie wydawane przez nas polecenia wykonywane są przez tę postać.
⓫ To puste okno to miejsce dla piątego członka grupy.
⓬ Liczba w oknie pokazuje, którą turę walki rozgrywamy.
⓭ Klikamy na tę ikonę, aby zakończyć bieżącą turę. Po naszej turze rozpoczyna się tura przeciwnika.
⓮ Klikamy na ikonę z pistoletem, aby sprawdzić, jakie doświadczenie w posługiwaniu się bronią ma aktualnie wybrana postać. Klikamy ponownie, aby schować okno doświadczenia.
⓯ Klikamy na ikonę, aby zobaczyć okno z charakterystyką bohatera. Ponowne kliknięcie ukrywa okno.



Poznajemy tryb walki



Gdy bohaterowie napotykają przeciwników (niewidocznych w trybie przygodowym), gra przechodzi do trybu walki. Akcja podzielona jest na tury: w pierwszej ruch wykonuje gracz, w drugiej – przeciwnik, podobnie jak w szachach czy warcabach.

Gdy wykonamy zaplanowane czynności, kończymy turę, klikając na ikonę .

Poruszanie się

Pole walki podzielone jest na kwadraty ● (gdy wciskamy klawisz [Tab], widzimy zarys wszystkich pól). Każda postać ma określony zasięg ruchu – jest to liczba pól, jaką przebywa w trakcie jednej tury. Gdy klikamy na postać, kwadraty wokół niej podświetlane są na zielono ●, pokazując zasięg jej ruchu. Przejście jednego pola po skosie kosztuje tyle punktów, co przejście dwóch pól.

Czynności w trybie walki

Niezależnie od poruszania się, w każdej turze postać może wykonać jedną (ale tylko jedną!) z następujących czynności: atak, leczenie, przesuwanie, obrona.

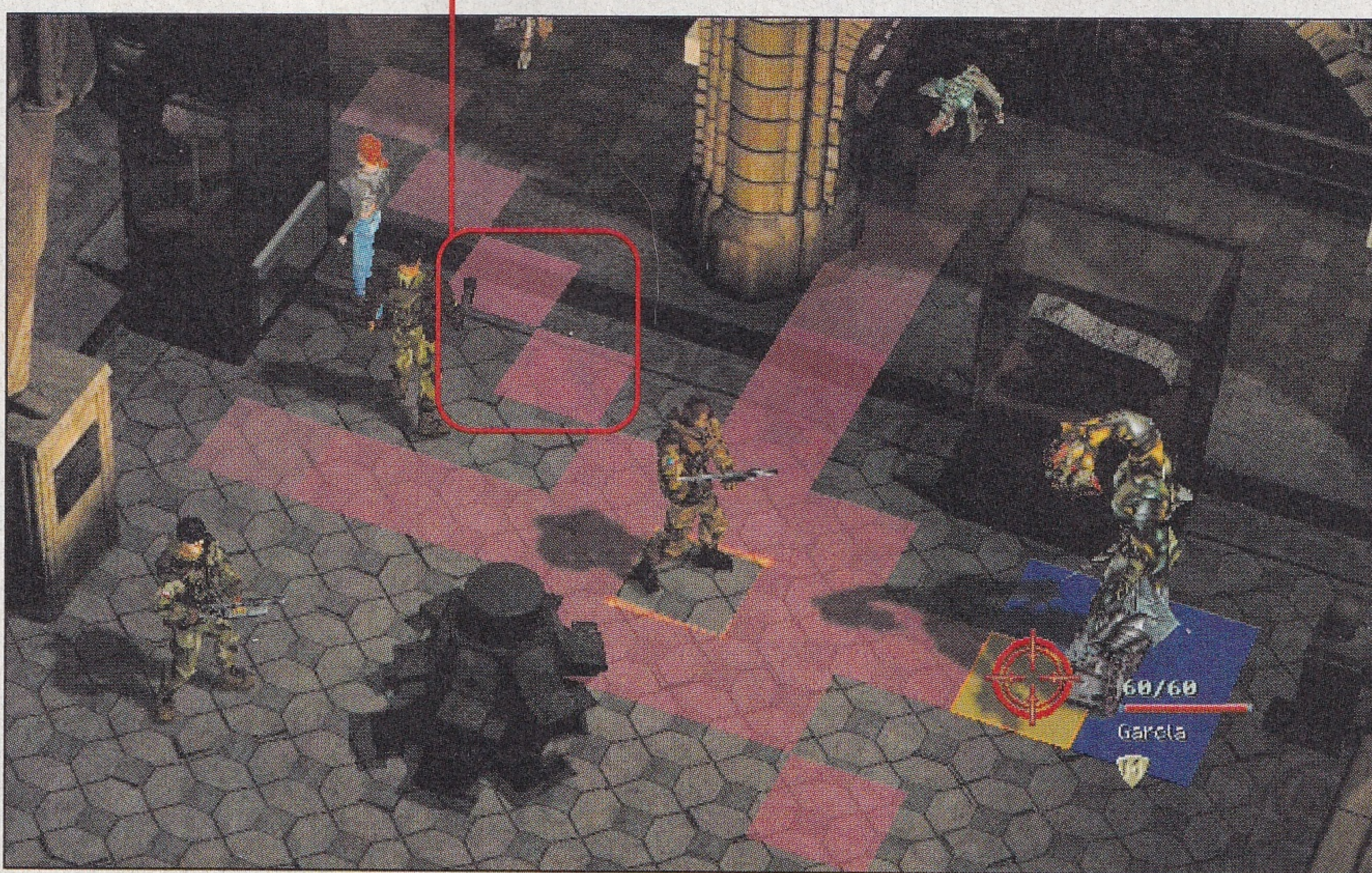
Atak

Okno na listwie ● pokazuje, jakiej broni używa wybrana postać. Klikając na strzałkę obok ●, zmieniamy broń.

Wciskamy prawy przycisk myszy, aby wycelować. Czerwone pola wokół postaci ● pokazują zasięg broni. Ważna jest nie tylko odległość, ale i kształt pola zasięgu. Pistolet i karabin rażą cele w odległości do pięciu pól, jednak pistolet strzela tylko w linii prostej, podczas gdy karabin – także na skos.

Pole rażenia niektórych typów broni obejmuje kilka pól. Gdy celujemy, żółte kwadraty ● pokazują zasięg rażenia.

Aby oddać strzał, wciskamy lewy przycisk myszy.



Duże potwory zajmują kilka pól

Leczenie

Jeśli w trakcie walki ktoś zostaje poważnie ranny, stosujemy środki lecznicze lub żywność. Klikamy na strzałkę ● i wybieramy lekarstwo, klikając na nie. Kursor zamienia się w krzyż. Leczymy siebie lub osobę stojącą obok ●.





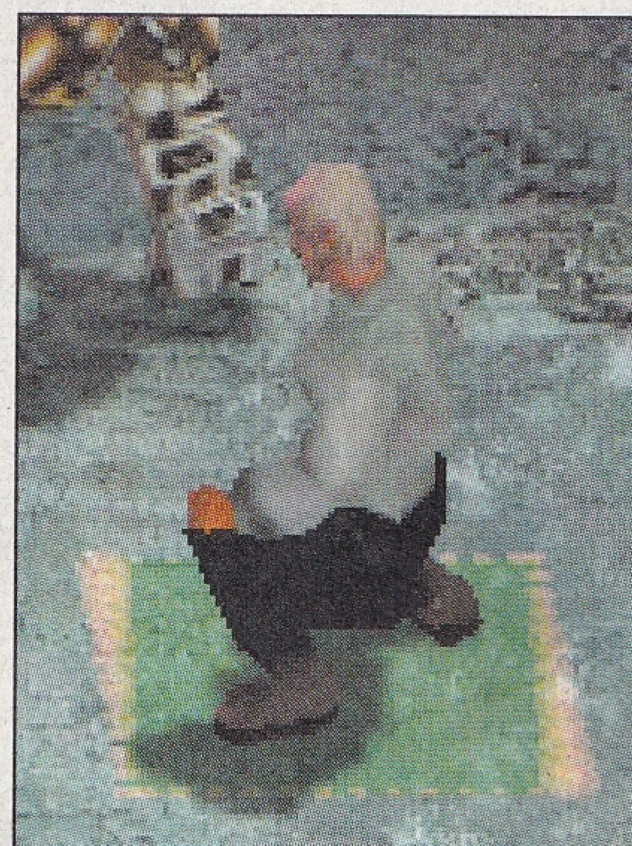
Przesuwanie

W czasie starć znajdujemy skrzynie, które dają się przesunąć. Skrzynia osłania bohaterów przed przeciwnikami uzbrojonymi w broń o dużym zasięgu. Aby przesunąć skrzynię, stajemy obok niej, klikamy na ikonę przesuwania (na listwie), a następnie na skrzynię ●.



Pozycja obronna

Klikając na tarczę, przechodzimy do trybu obronnego. Bohater jest teraz mniej wrażliwy na ataki. Po przejściu do obrony postać nie może się poruszać do końca danej tury.



Uwaga! Jeżeli przed zaatakowaniem, leczeniem lub pchaniem wykorzystaliśmy tylko część punktów ruchu bohatera, to po wykonaniu tej czynności wciąż może się on poruszać. Gdy na przykład bohater potrafi się poruszać o cztery pola i jest schowany za przeszkodą, może przejść dwa pola, wychodząc zza przeszkody, oddać strzał, a potem wrócić na poprzednie, bezpieczne miejsce.

Obracamy się

Gdy dwa razy klikamy na zaznaczoną postać, wokół niej pojawiają się strzałki ●. Klikamy na strzałkę, aby obrócić bohatera we wskazaną stronę. Staramy się stać przodem do wroga, gdyż ataki w plecy są niebezpieczne!



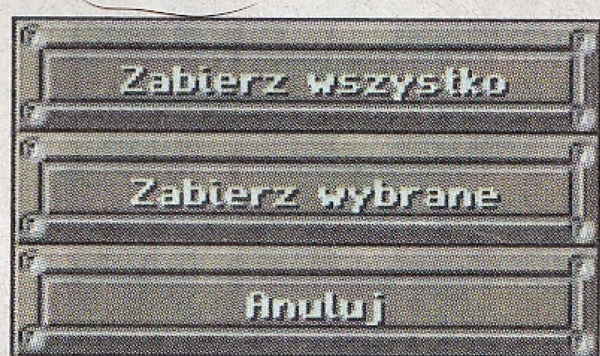
Przekazujemy przedmioty

Przekazywanie przedmiotów w trybie walki nie podlega ograniczeniom: w ciągu jednej tury można przekazać sobie cały plecak. Warunkiem jest, aby postacie wymieniające się przedmiotami stały obok siebie. Aby przekazać przedmiot, klikamy na ikonę ręki, a potem wybieramy przedmiot z listy. Następnie klikamy na osobę, której chcemy wręczyć przedmiot ●.

Otwieramy skrzynie

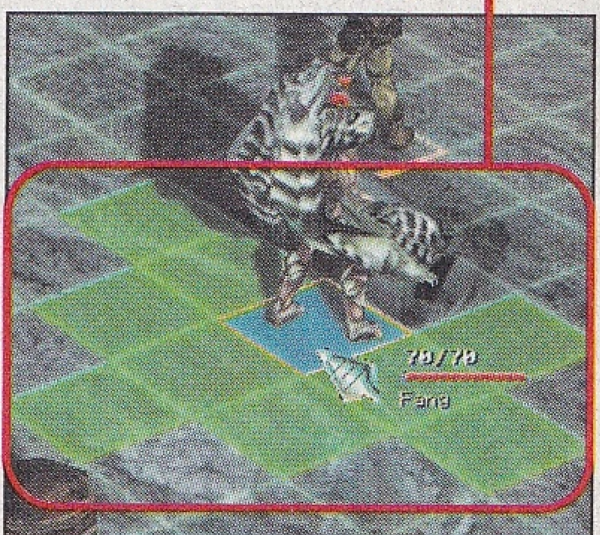
W czasie niektórych bitew znajdujemy skrzynki ●, które znikają, gdy walka się kończy. Aby otworzyć taką skrzynkę, stajemy obok i klikamy na nią lewym przyciskiem myszy. Otwarcie skrzyni nie ma wpływu na inne czynności wykonywane w danej turze.





Sprawdzamy zasięg wrogich jednostek

Aby zobaczyć jak daleko wróg może się przemieścić w swojej turze, najeżdżamy na niego kursorem. Wokół przeciwnika pojawiają się zielone pola pokazujące zasięg jego ruchów ●.



Zakończenie walki

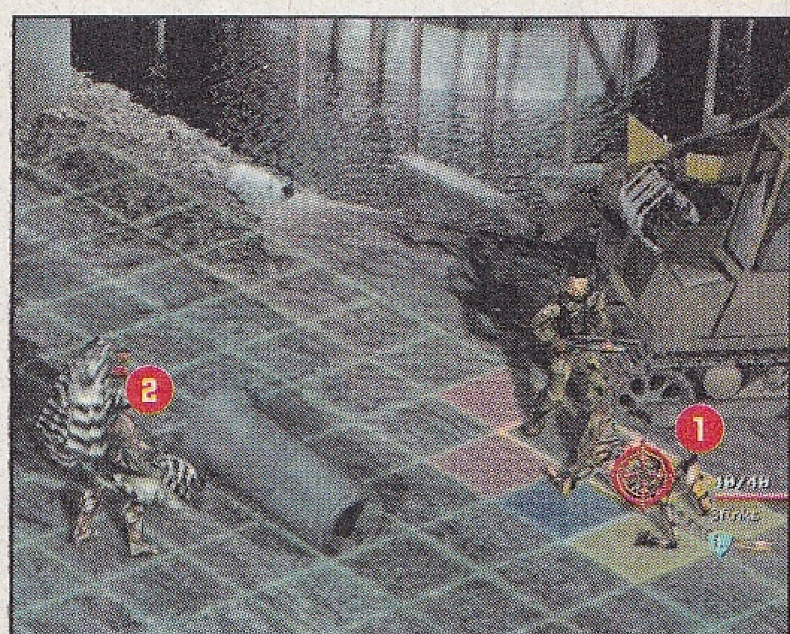
Po zwycięskiej walce pojawia się tablica ● informująca, kto zabił wrogów i ile punktów doświadczenia zdobył.



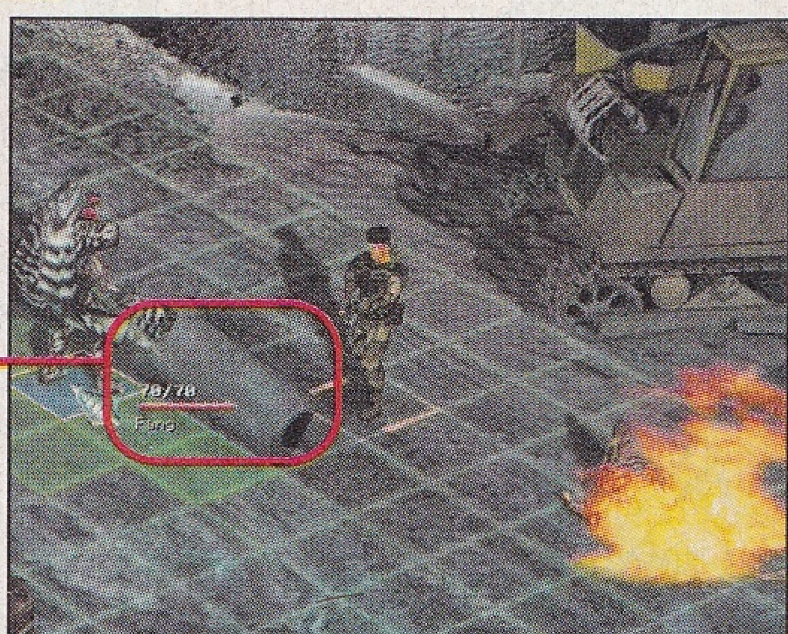
Gdy ktoś z naszej grupy ginie, przegrywamy. Program pyta, czy chcemy powtórzyć walkę. Jeśli nie, wracamy do głównego menu gry.



Przykładowa walka w porcie



1 Owicz jest oddzielony od grupy. Atakują go Sfinks ❶ i Fang ❷. Sfinksa łatwiej zabić. Podchodzimy do potwora i używamy miotacza ognia.



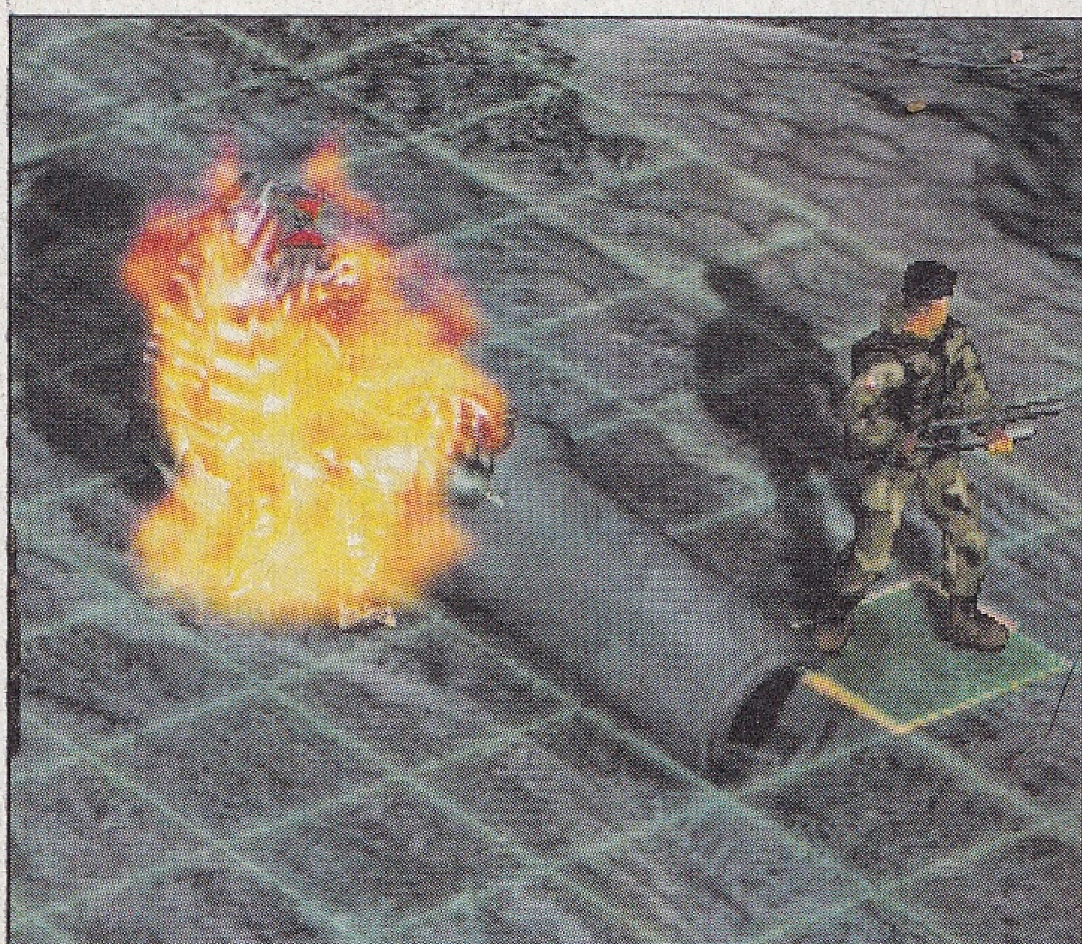
2 Kończymy turę. Sfinks lekko gryzie Owicza, ucieka i zdycha od oparzeń. Podchodzimy do rury ● i stajemy na jej przeciwnym końcu niż Fang.



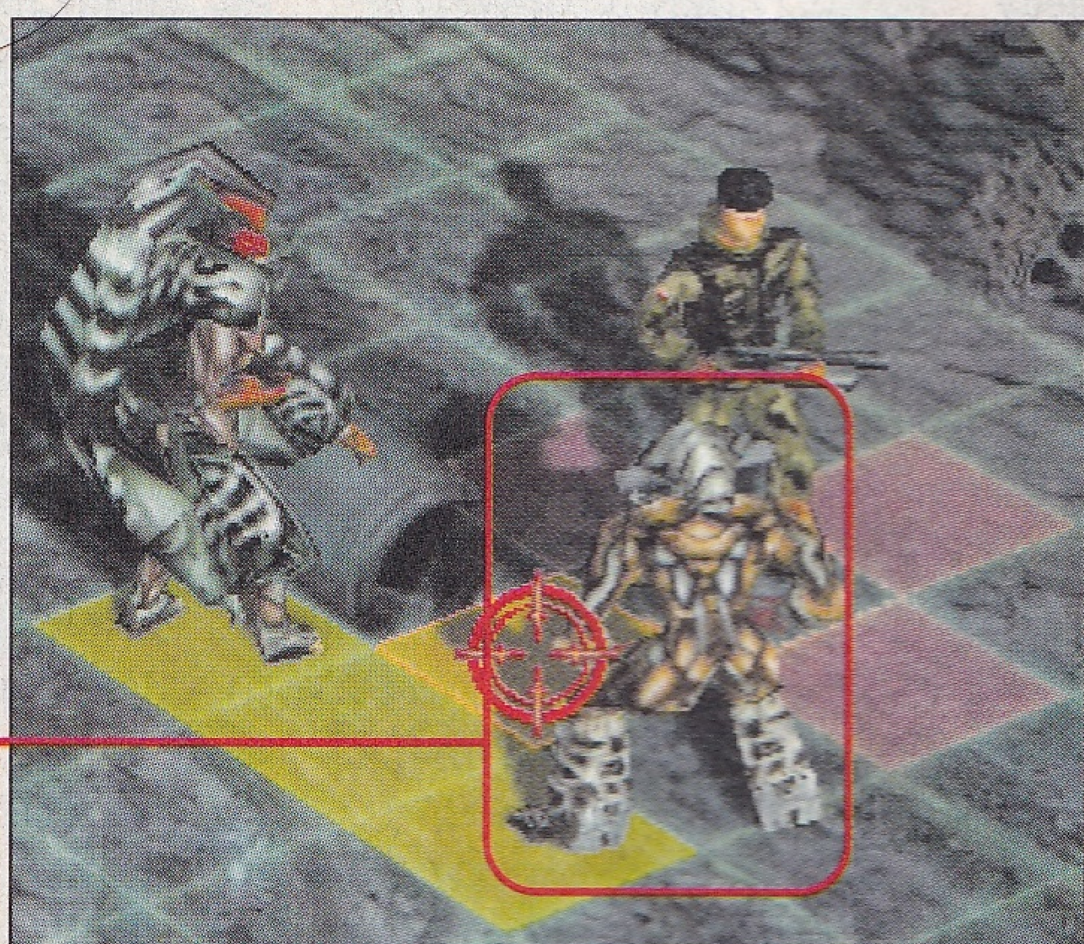
3 Potwór jest zbyt powolny, aby okrążyć rurę w czasie jednej tury. Stajemy zawsze z przeciwnej strony niż on, więc Fang nie może podejść.



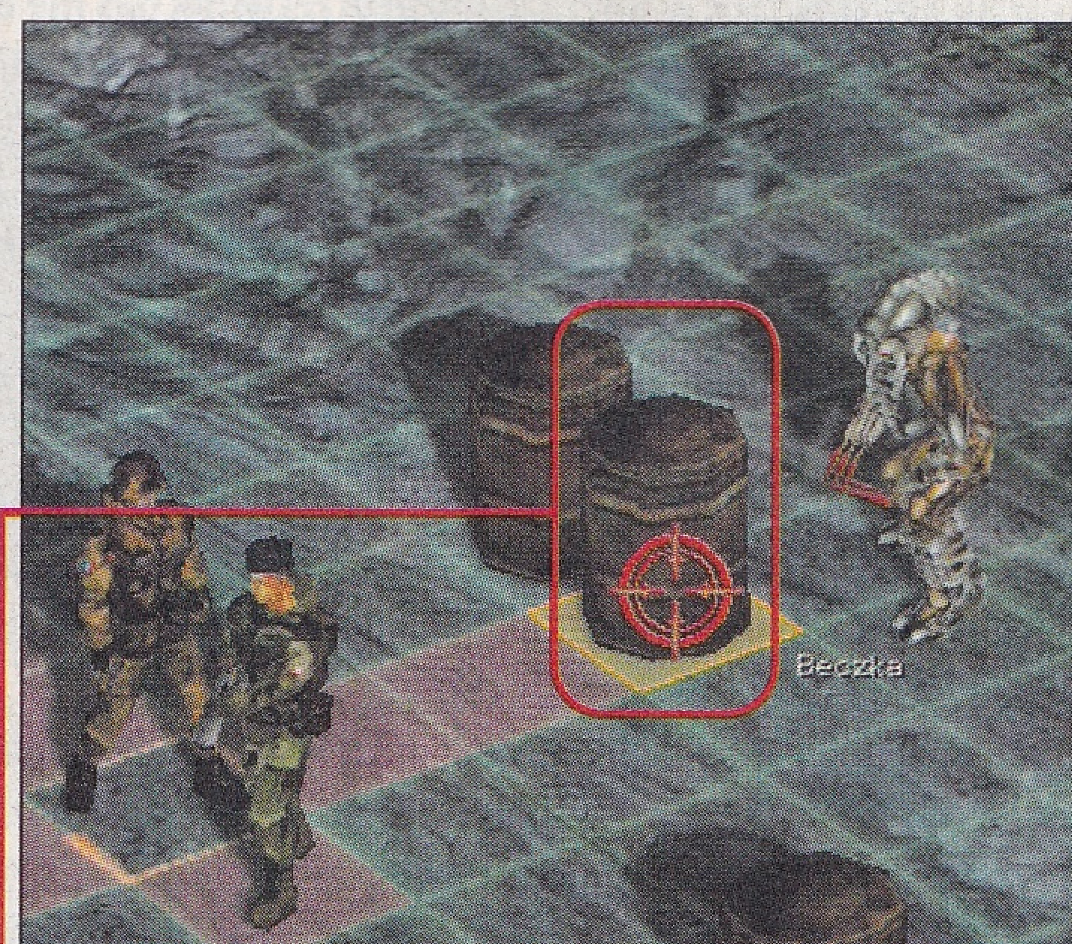
4 Po trzech turach miotacz ognia jest znów naładowany. Idziemy w bok i wykorzystując szerokie pole rażenia naszej broni, atakujemy Fanga.



5 Po ataku, jeszcze w tej samej turze, ponownie uciekamy na przeciwny koniec rury. Kończymy turę. Fang wciąż nie jest w stanie do nas podejść. Krążymy wokół rury. W tym czasie naładowuje się miotacz ognia. W każdej turze podpalony Fang traci punkty życia w wyniku obrażeń od ognia.



6 Tymczasem na planszę docierają pozostali członkowie oddziału, a z prawej strony nadchodzi Cutter Pill ●. Zanim zdąży do nas podejść, drugi raz atakujemy Fanga miotaczem ognia. Potwór spala się całkowicie. Uciekamy przed Cutter Pillem w stronę kolegów z grupy.



7 Cutter Pill idzie za nami. Czekamy, aż znajdzie się obok beczek ●. Wybuch każdej z nich zadaje wszystkim postaciom stojącym na sąsiednich polach po 40 punktów obrażeń. Strzelamy więc w beczkę, a ta eksploduje, wywołując wybuch drugiej beczki. Cutter Pill odnosi ciężkie obrażenia.

Zagrożenia i akcje specjalne

Podczas starć walczącym żołnierzom zagrażają rozmaite niebezpieczeństwa. Bohaterowie i potwory mogą także wykonywać specjalne akcje.

Kontratak – jest szansa, że atakowany bohater odpowie ogniem w trakcie tury wroga. Podczas kontrataku nie mamy możliwości zmiany oręża, jednak atakujemy dowolnego potwora, który znajduje się w zasięgu naszej broni.

Wściekły – zdenerwowana postać ma obniżoną celność, ale zadaje poważniejsze obrażenia.

Łatwopalny – postać w tym stanie zapalamy, używając zapałek lub strzelając do niej z broni palnej.

Zapalony – płonąca postać w kolejnych turach traci 15, 10 i na koniec pięć punktów życia.

Zatruty – zatruta postać w kolejnych turach traci 15, 10 i na koniec pięć punktów życia.

Ogłuszony – przez trzy tury ogłuszona postać nie jest w stanie wykonać żadnego ruchu. Pod koniec gry zdobywamy pigułki pozwalające na wyjście ze stanu ogłuszenia.

Zamrożony – przez dwie tury zamrożona postać nie może wykonać żadnego ruchu. Ogień usuwa zamrożenie.



Współczynniki bohaterów

Każdy bohater opisany jest za pomocą kilku współczynników, które zwiększamy w czasie gry. Aby obejrzeć informacje o postaci, klikamy na ikonę wykresu na listwie. Okno chowamy, klikając powtórnie na tę ikonę.

❶ Punkty doświadczenia (aktualne/graniczne). Punkty doświadczenia otrzymujemy za walkę z wrogami. Gdy ich liczba zrównuje się z wartością graniczną, postać awansuje na następny poziom. Dostajemy wówczas do dyspozycji pięć punktów, które rozdzielamy między współczynniki bohatera.

❷ Zdrowie (aktualne/maksymalne). Współczynnik zdrowia pokazuje, ile obrażeń jest w stanie wytrzymać bohater. Maksymalny stan zdrowia to poziom, do jakiego da radę wyleczyć postać.

❸ Zasięg ruchu. Określa, ile pól przechodzi bohater podczas tury.

❹ Szczęście. Zwiększa prawdopodobieństwo trafienia w cel.

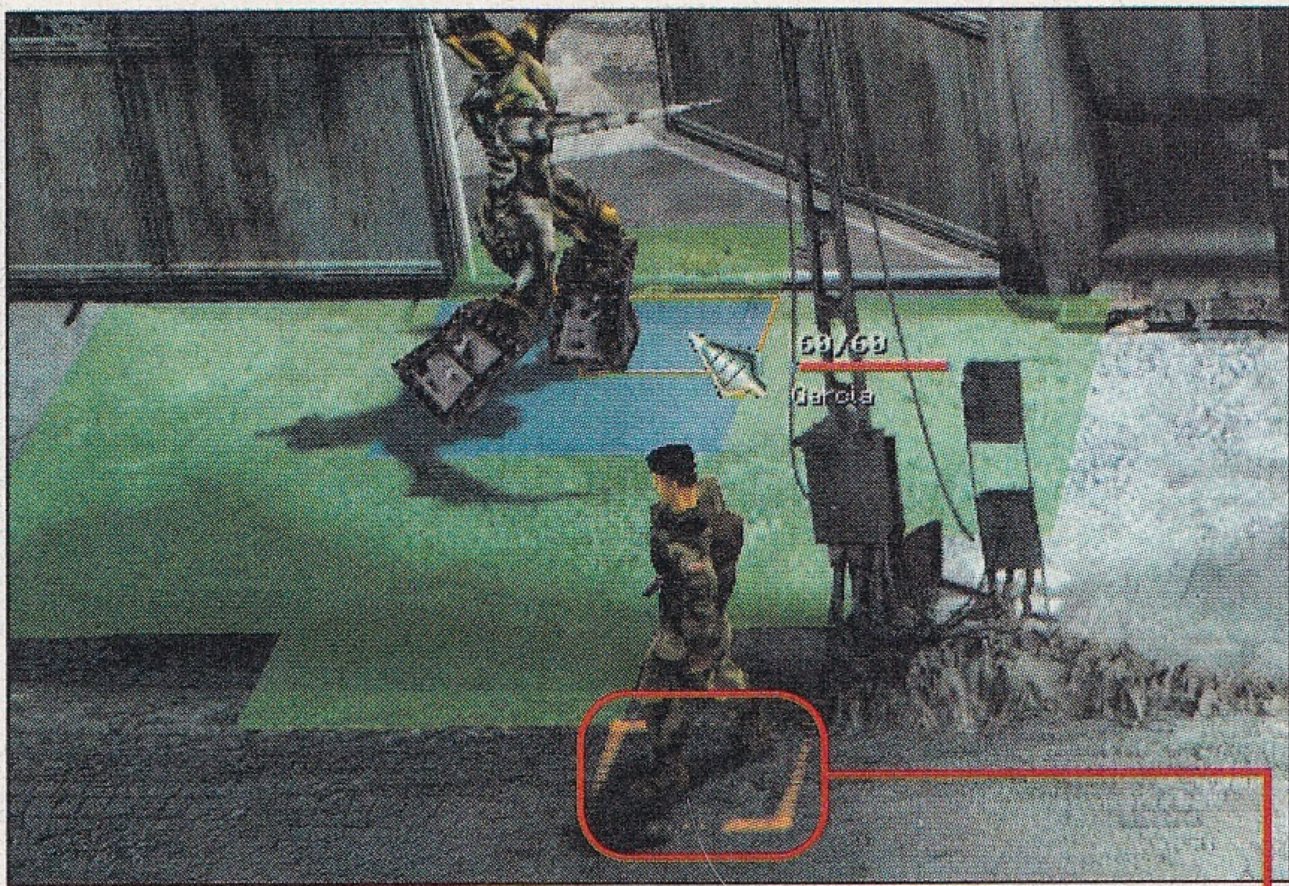
❺ Celność. Określa prawdopodobieństwo trafienia w przeciwnika.

❻ Kontratak. Określa prawdopodobieństwo wykonania kontrataku.

❼ Opanowanie. Im większe, tym trudniej jest rozzłościć bohatera. Pamiętajmy, że wściekłość nie zawsze przydaje się w walce!

Joan McFadden
specjalna umiejętność:
leczenie +15%
POZIOM: 7
❶ Doświadczenie 2512/2720
❷ Zdrowie (PZ) 51/90
❸ Zasięg ruchu 4/4
❹ Szczęście 25%
❺ Celność 89%
❻ Kontratak 10%
❼ Opanowanie 7/14

Akademia taktyki


Warto kończyć turę w miejscu, gdzie przeciwnik nas nie dosięga

■ Na początku walki staramy się jak najdłużej pozostawać **poza zasięgiem wroga**. Atakujemy i uciekamy tam, gdzie przeciwnik nas nie dosięgnie.

■ **Łatwo jest uniknąć zranień w walce z przeciwnikami**, którzy nie atakują na dystans. Najeżdżając kursorem na potwora, sprawdzamy, jak daleko dojdzie. Następnie ustawiamy się o jedno pole dalej.

■ **Nie atakujemy w pojedynkę.** Jeśli oddział na początku walki jest rozproszony, staramy się zebrać bohaterów w grupę. Jednak jeśli wróg ma broń, która razi na obszarze kilku pól, rozpraszamy drużynę.

■ **Najlepiej wybrać jednego z przeciwników i atakować go wszystkimi siłami**, aż padnie. Potem zabieramy się za następnego i tak dalej.

■ Najpierw **eliminujemy najsłabszych wrogów.** Szybko giną i nie przeszkadzają w walce z mocniejszymi stworami.

■ **Beczki z wybuchową substancją** eksplodują, trafione strzałem z broni palnej. Każdy, kto stoi na sąsiednich polach (na wprost lub po skosie) traci około 40 punktów zdrowia. Przeciwnicy idą prosto na nas, więc ustawiamy się tak, by między bohaterami i wrogiem znalazły się beczki.

■ Gdy bohater jest **zamrożony** o krok od groźnych wrogów, **warto go podpalić.** Traci co prawda kilkadziesiąt punktów zdrowia, ale od razu może walczyć, zamiast bezradnie przyjmować ciosy.

■ **Jak najczęściej zapisujemy stan gry.** Robimy to zawsze po udanej walce.

■ Nie zapominamy o **leczeniu bohaterów między walkami.** Podczas bitwy szkoda czasu na leczenie ran z poprzedniej potyczki. Na drobne rany nie warto używać silnych środków medycznych.

■ **W trybie przygodowym poruszamy się ostrożnie.** Wystarczy jeden krok w złym kierunku, by wpaść w zasadzkę i zacząć walkę, do której nie jesteśmy przygotowani.

■ **Bogactwa są zwykle strzeżone.** Gdy w jednym z pilnowanych miejsc są leki i amunicja, a w drugim nowa, potężna broń, najpierw idziemy po broń. Wtedy łatwiej zdobywamy zaopatrzenie.

■ Po znalezieniu nowych przedmiotów natychmiast **rozdzielamy je między członków drużyny.**

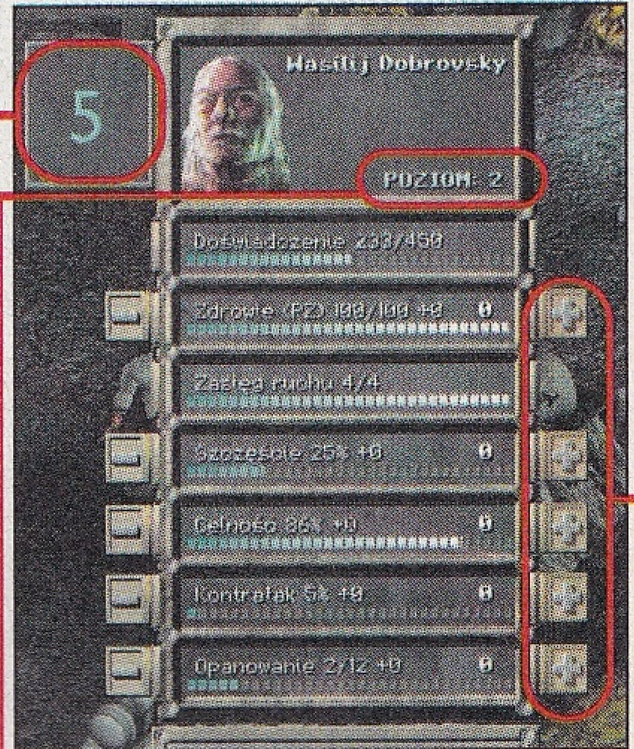
■ **Każdemu z bohaterów dajemy kilka najsilniejszych lekarstw**, aby sam leczył się w walce. Resztę leków powinna nosić jedna osoba.

■ Staramy się **nie zmieniać broni, którą walczą bohaterowie.** Gdy dajemy więc komuś strzelbę, nie odbieramy jej później. Żołnierz szkoli się w obsłudze tej broni i w jego rękach jest ona skuteczniejsza.

■ Z tego samego powodu **osoby przyłączające się do grupy uzbrajamy w rzadko używany sprzęt.** Dajemy im broń, której obsługa nie wymaga dużego doświadczenia – na przykład ogłuszającą.

■ Rozwijając postać, **zwiększamy przede wszystkim celność.** Bohater, który pudłuje, nie tylko marnuje amunicję, ale i psuje starannie ułożony plan walki. Gdy celność dochodzi do 100 procent, zaczynamy rozwijać zdolność **kontratak.**

■ **Oszczędzamy amunicję!** Na większość wrogów wystarcza topór i łom, szczególnie jeśli znajdują się w ręku wytrenowanego bohatera. Strzelamy mało i z rozwagą!



Gdy w trakcie walki wzrasta poziom doświadczenia postaci, pojawia się okno, w którym zwiększamy współczynniki bohatera. Do dyspozycji jest 5 punktów

Poznajemy uzbrojenie i wyposażenie

Parametry techniczne uzbrojenia poznajemy na ekranie ekwipunku 1, klikając na broń prawym przyciskiem myszy. W polu 2 pojawia się charakterystyka wskazanej broni. Widzimy maksymalne obrażenia, jakie może zadać. Procentowe wartości pokazują, jak skuteczna jest dana broń w wypadku użycia jej przeciwko opancerzonym przeciwnikom.

Granaty, bomby i broń specjalna

3 Generator energii, Grom i Rakieta zadają olbrzymie obrażenia, rażąc wrogów na dużym obszarze. Używamy ich w ostateczności.
4 Bombę zegarową stawiamy obok zamrożonej lub ogłuszonej ofiary. Blokujemy nią też wroga (przez pole z bombą nie daje się przejść).
5 Trafienie butelką z benzyną lub wódką czyni wroga łatwopalnym.
6 Granat ogłuszający może zatrzymać atakującą grupę przeciwników.
7 Granat skuteczny jest przeciwko grupom słabych lub rannych wrogów.
8 Wabik przywołuje wrogów w miejsce, w którym go kładziemy. Wrogowie poznają się na oszustwie dopiero po dotarciu do celu. Do tego czasu są bezbronni.
9 Granat z gazem bojowym zatruwa przeciwnika, który przez następne trzy tury traci punkty zdrowia.

Broń do ataku bezpośredniego

10 Miotacz azotu zamraża przeciwnika.
11 Łom i kij baseballowy to prosta, ale skuteczna broń.
12 Topór jest niemal równie skuteczny jak karabin, a przy tym nie potrzebuje amunicji.
13 Miotacz ognia ma dużą siłę ataku i podpala wroga. Jego strzał obejmuje cztery pola naraz. Miotacz wymaga jednak ładowania przez trzy rundy.
14 Bagnet, podobnie jak gołe pięści, stosujemy tylko wtedy, gdy brakuje nam innego oręża.
15 Zapałki podpalają wroga, który jest łatwopalny.
16 Paralizator ogłusza wroga, wymaga jednak ładowania.

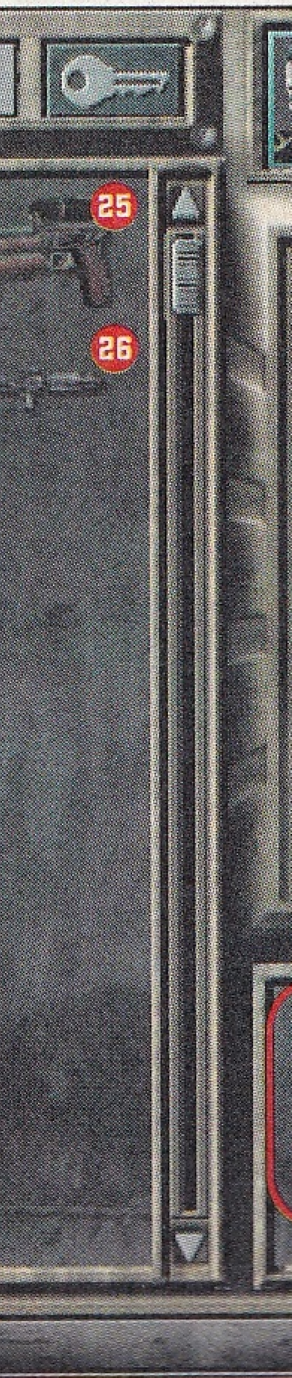
Broń do ataku na odległość

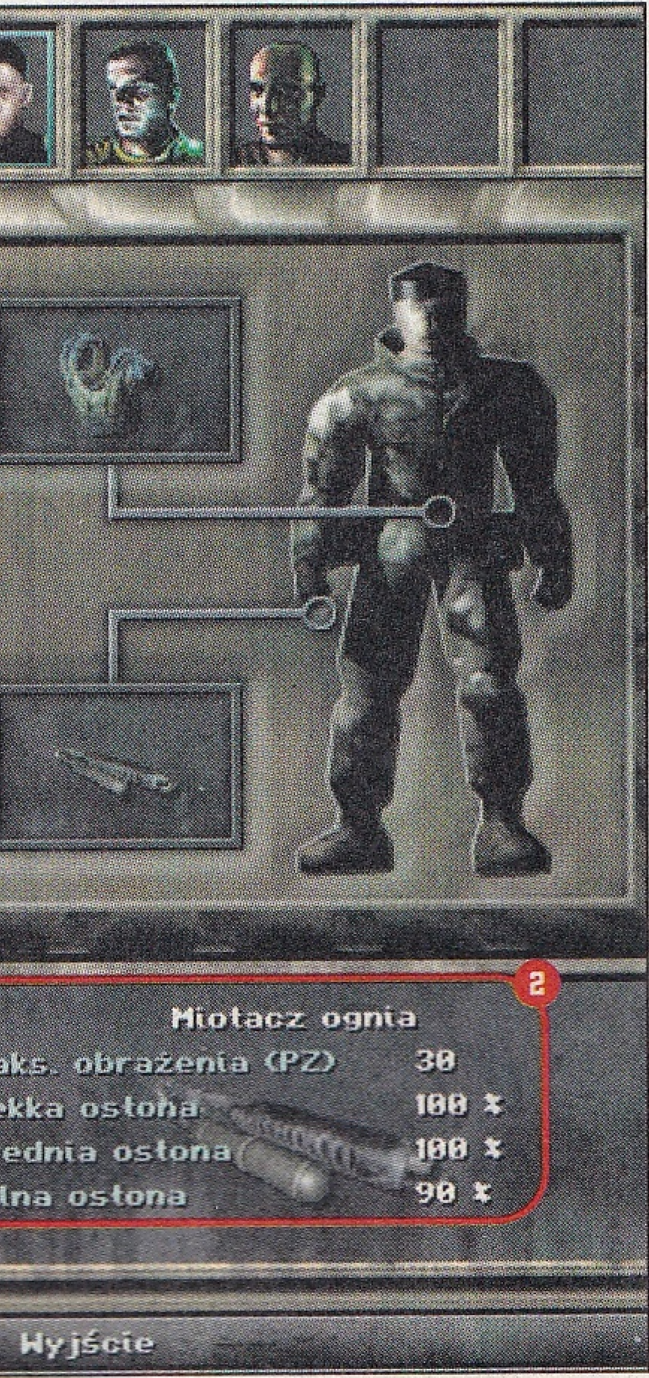
17 Miotacz energii to silna broń o stożkowatym polu rażenia. Niestety pojawia się on dopiero na końcu gry, gdy nie jest już potrzebny. Przed użyciem wymaga naładowania!







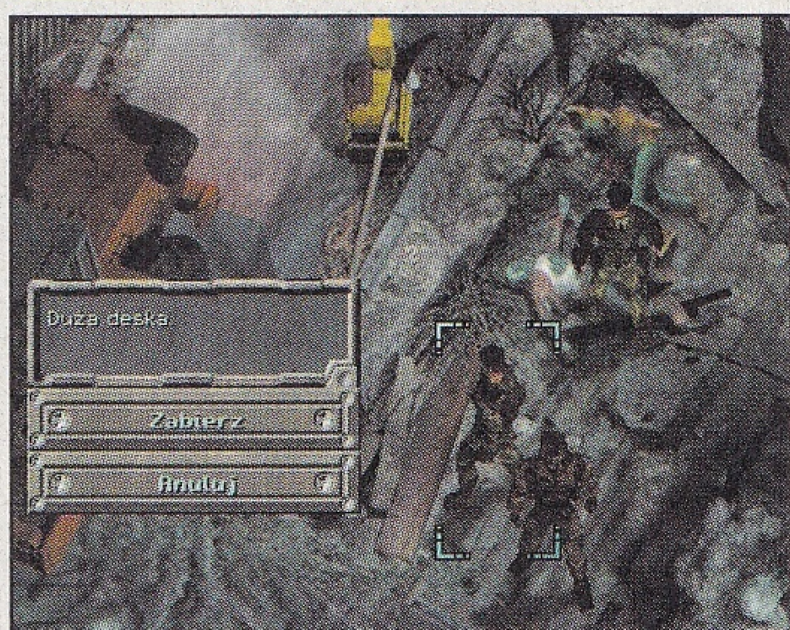




18 Wyrzutnia rakiet jest potężnym narzędziem zniszczenia. Razi cele w kwadracie trzy na trzy pola. Wymaga amunicji.
19 Strzelba to silna broń o nietypowym zasięgu. Potrzebuje amunicji.
20 Karabin atakuje cele na wprost i po skosie. Broń tę stosujemy przez całą grę. Potrzebuje amunicji.
21 Pistolet to podstawowa broń. Na początku używamy go często, potem służy już tylko do dobijania osłabionych wrogów. Potrzebuje amunicji.
22 Uzi ostrzeliwuje trzy pola jednocześnie. Najlepiej nadaje się do wykańczania wrogów stojących obok siebie lub przy beczkach. Potrzebuje amunicji.
23 Wyrzutnia napalmu to potężna broń. Podpala cele na obszarze trzy na trzy pola i zostawia płonącą przez trzy tury ogniową zaporę. Każdy, kto w nią wchodzi, zapala się. Potrzebuje amunicji-paliwa.
24 Nóż do rzucania zadaje większe obrażenia niż pistolet, a nie zużywa amunicji.
25 Pistolet na strzałki ogłusza przeciwnika.
26 Karabin jonowy ma nieskończony zasięg, gigantyczną siłę i przy pierwszym trafieniu potrafi zabić wroga. Jest świetny do walki na odległość i niszczenia zgrupowań, ale uważajmy, żeby nie trafiać w swoich ludzi. Wymaga naładowania.

ŚCIĄGAWKI

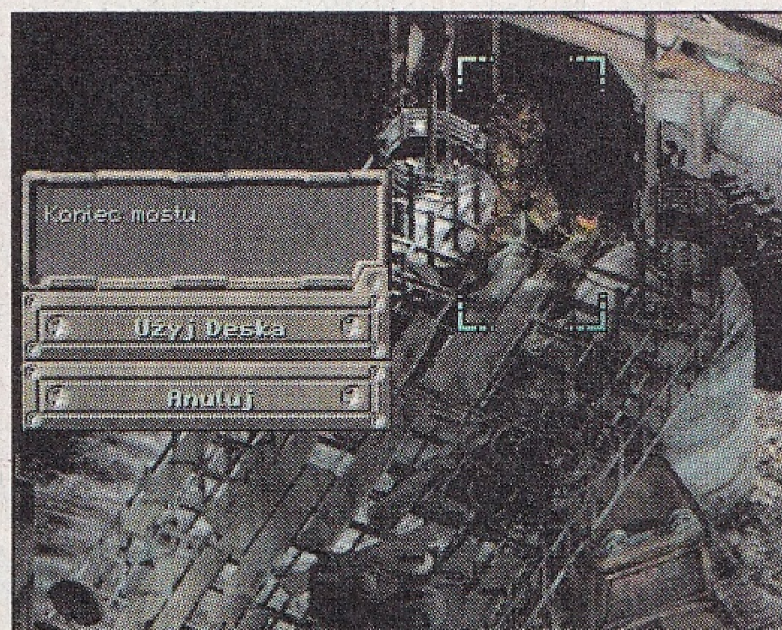
Odkrywamy port



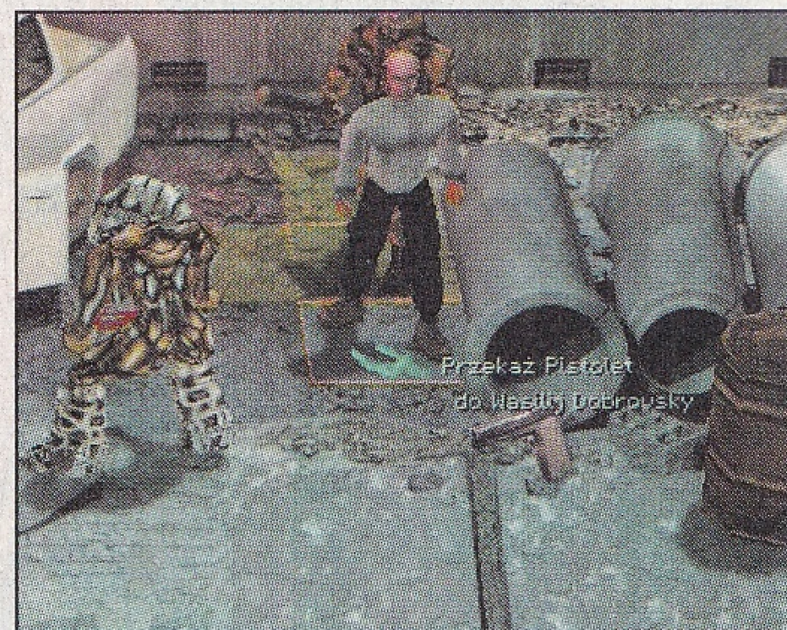
1 Zaczynamy przy zbiorniku wodnym. Po rozmowie udajemy się w dół planszy. Atakuje nas Sfinks, którego zabijamy bez problemów. Nieco dalej znajdujemy ciała naszych poprzedników. Zabieramy deskę i notatkę. Atakują nas dwa Sfinksy.



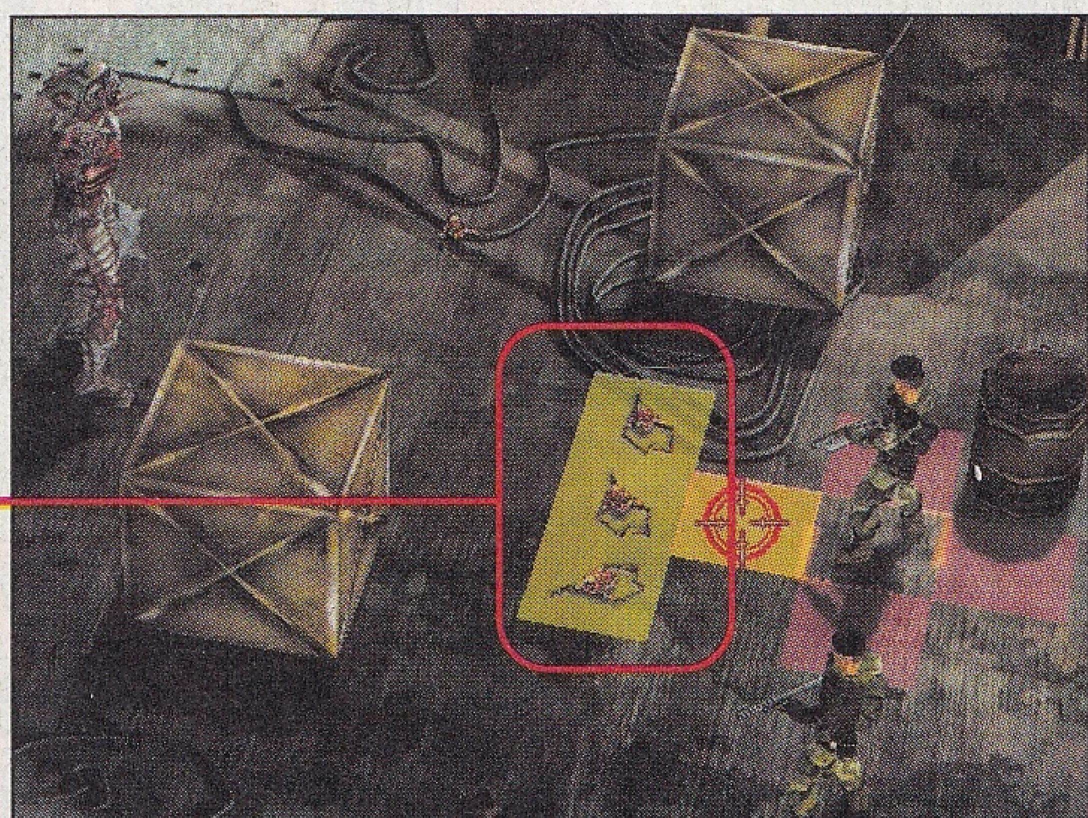
2 Zapisujemy stan gry i otwieramy skrzynkę. W środku jest broń, którą natychmiast rozdzielamy między członków drużyny. Miotacz ognia warto dać Owiczowi. **Uwaga!** Nie zbliżamy się na razie do czytnika dłoni, bo zaatakują nas potwory.



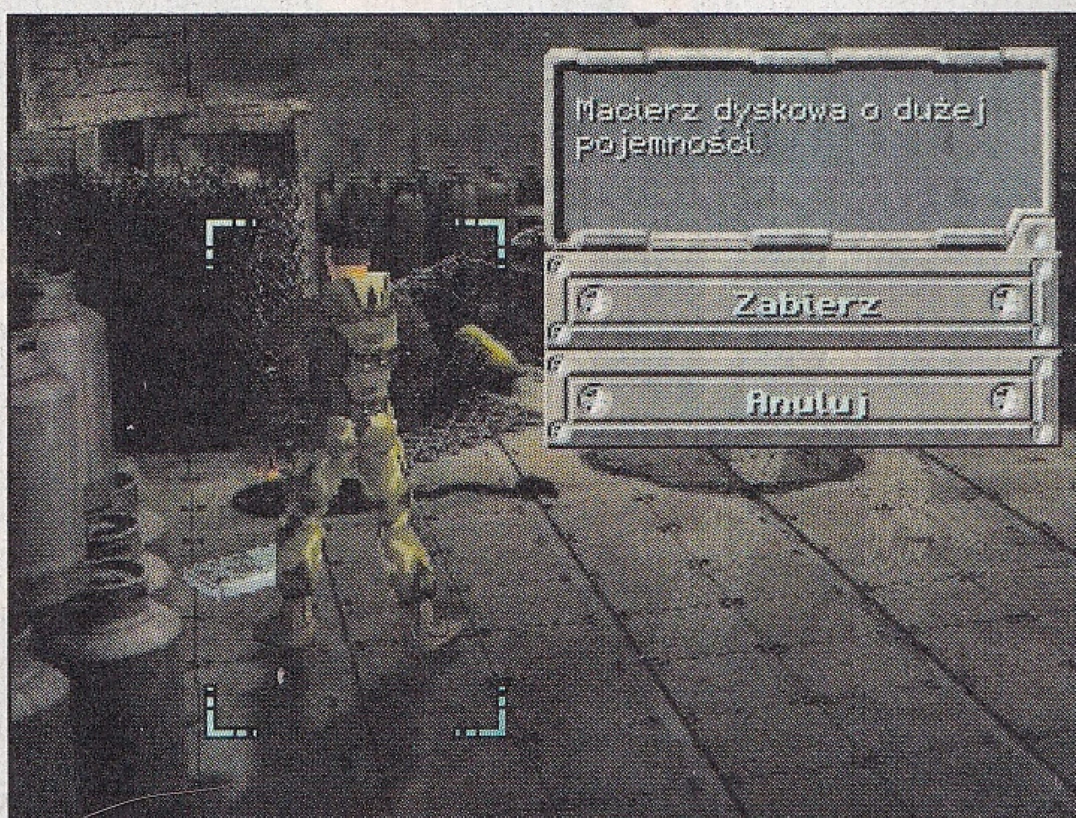
3 Idziemy na załamany most. Klikamy prawym przyciskiem myszy na koniec mostu i używamy deski. Zdobywamy strzelbę, ale Owicz staje oko w oko z potworem (to starcie jest przedstawione w ramce **Przykładowa walka** na stronie 43).



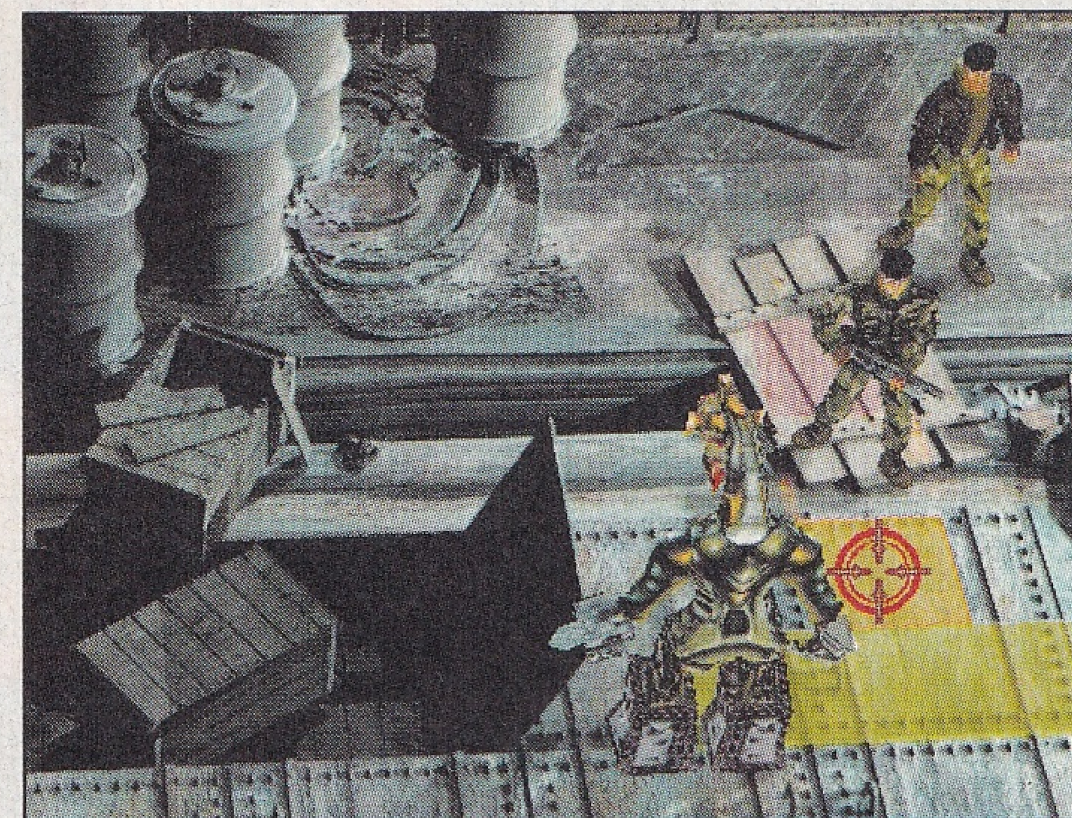
4 Idziemy na lewą stronę portu. Spotykamy Wasilija Dobrowskiego. Atakują nas potwory. Podczas walki przekazujemy Wasilijowi oręż – uzbrojony Rosjanin jest przydatny. W czasie bitwy do potworów niespodziewanie dołącza druga Garcia (wychodzi z prawej).



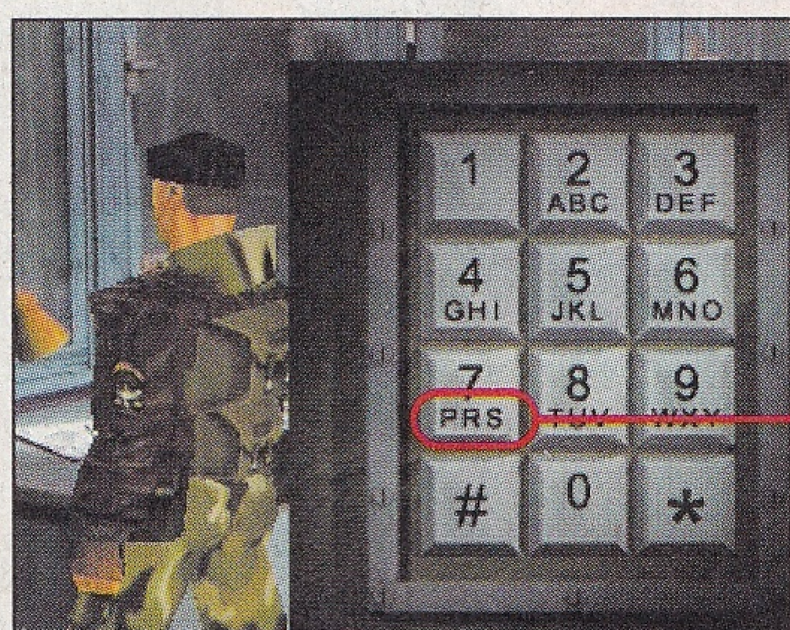
5 Po bitwie wchodzimy w bramę i idziemy w górę. Atakuje nas Judge. Najpierw niszczymy jego dzieci ●. Potem chowamy się za skrzynią i zza niej atakujemy wroga, używając głównie miotacza ognia. Powolna bestia nie daje rady okrążyć przeszkody.



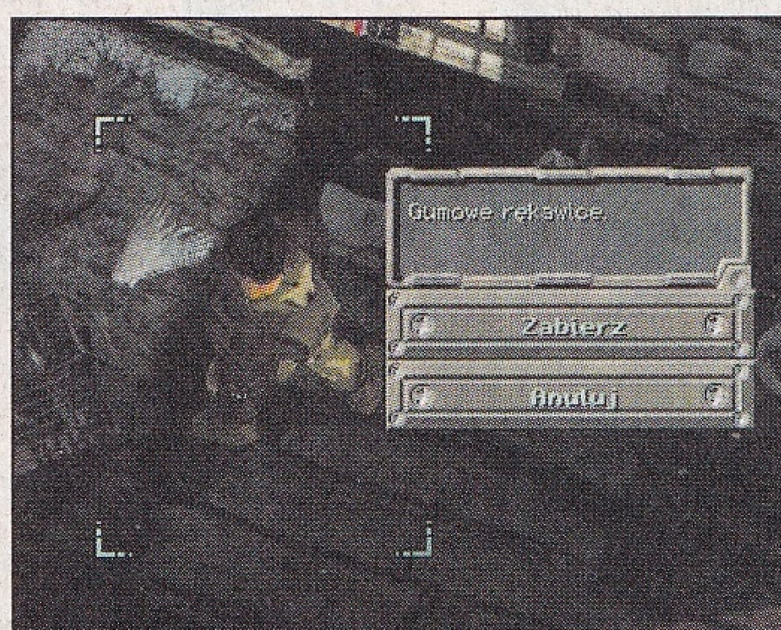
6 Po walce wchodzimy do magazynu znajdującego się nieco dalej. Ze środka zabieramy macierz dyskową leżącą po lewej stronie pomieszczenia. Otwieramy skrzynię stojącą w oddali po prawej i zabieramy wszystko ze środka. Opuszczamy magazyn.



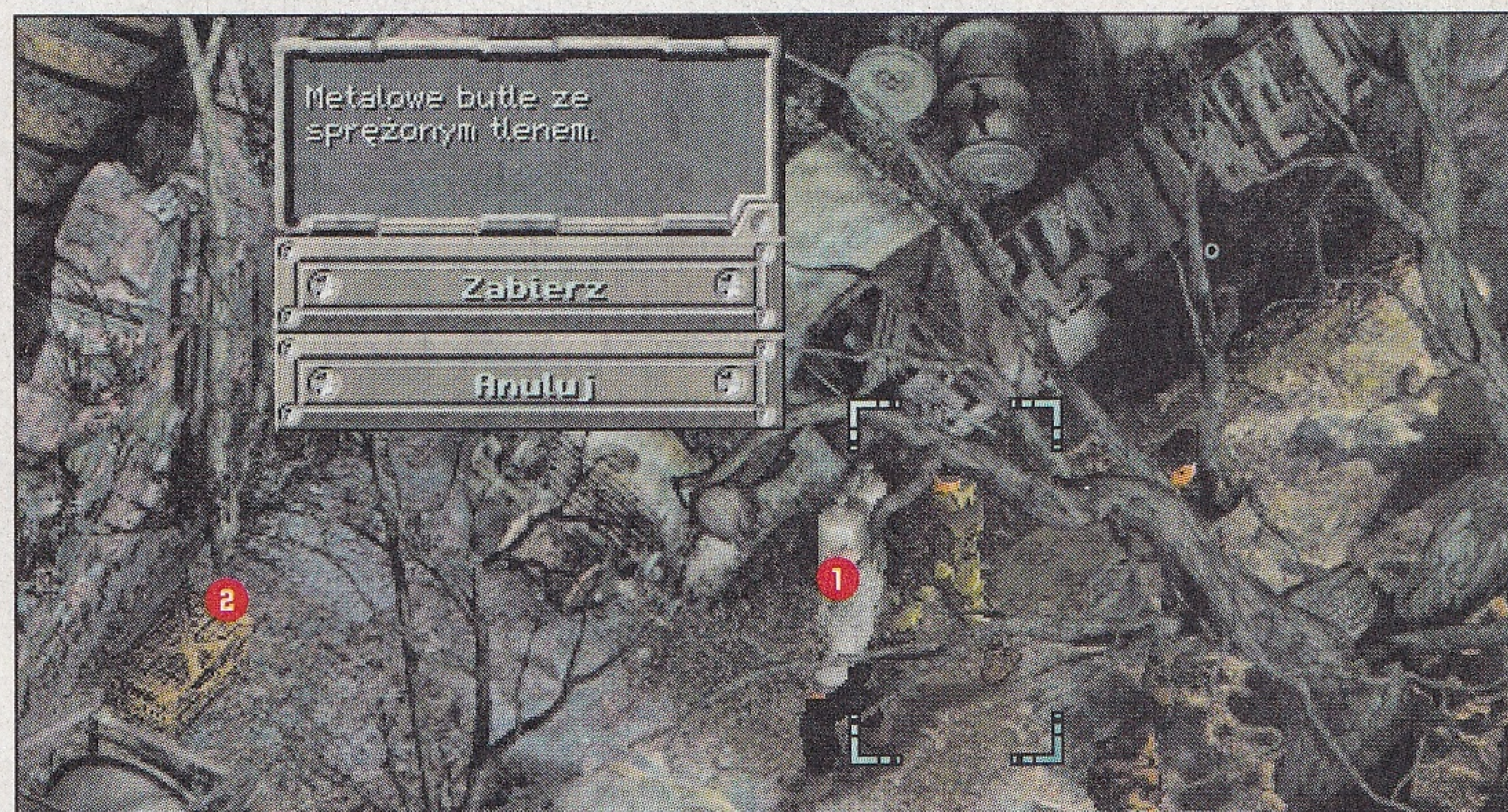
7 Udajemy się wzdłuż brzegu w prawo. Mijamy dwie Garcie atakujące małego, niebieskiego stwora. Stajemy w jego obronie, bo jeśli potwory go zabiją, przegrywamy grę.



8 Po walce opróżniamy skrzynkę leżącą na samym brzegu. Idziemy w dół, do budki umieszczonej na kontenerze. Wdrapujemy się po drabinie. Na górze otwieramy drzwi do kabiny. Wchodzimy i próbujemy otworzyć sejf. Hasłem jest słowo *PLEASURE*, które śpiewał uratowany niebieski stwór. Wstukujemy je, patrząc na litery znajdujące się pod cyframi ●.



9 Zabieramy zawartość sejfu. Opuszczamy budkę i schodzimy na dół. Idziemy w lewo i wychodzimy przed bramę. Wędrujemy w prawo. Kiedy jesteśmy obok drzwi z czytnikiem dłoni, kierujemy się na dół, do białego baraku. Klikamy prawym przyciskiem myszy na drzwi i otwieramy je. Ze środka zabieramy gumowe rękawiczki i wychodzimy z baraku.



10 Idziemy w dół, gdzie czeka nas następna bitwa. Sfinksa zabijamy w pierwszej turze, wykorzystując miotacz ognia. Potem ogłuszamy i zabijamy Garcię. Strzelając w beczki, osłabiamy oba RC-28.

Po skończeniu walki idziemy w dół planszy. Zabieramy butle z gazem ❶ i opróżniamy skrzynię pod murem ❷. Wędrujemy w górę, a potem w lewo. Docieramy do furtki pod napięciem. Klikamy prawym przyciskiem myszy na furtkę i używamy gumowych rękawic. Schodzimy po schodach i kierujemy się prosto do tunelu po prawej. Tam klikamy prawym przyciskiem myszy na kamienie i używamy butli. Do ręki bohatera wkładamy pistolet i używamy go na butlach. W powstałej dziurze leży skrzynia, a w niej między innymi wyrzutnia napalmu oraz urządzenie sterujące pociskiem rakietowym. Zabieramy wszystko i wychodzimy z tunelu. Idziemy w stronę leżącej obok łapy.



11 Atakuje nas Grandma. Ten wielki stwór jest przywiązany do swoich dzieci. Atakuje tylko wtedy, gdy potomstwu dzieje się krzywda. Co więcej, jeśli któryś z małych ginie, przedwcześnie zaczyna się tura wroga. Jak najprościej pokonać maszkarę? Używamy wyrzutni napalmu do podpalenia jednym strzałem całej rodziny (są ustawieni tak, że jest to możliwe). Wszystkie dzieci giną naraz, co znacznie ułatwia zwycięstwo. Otaczamy Grandmę i atakujemy. Ogłuszamy potwora, aby ograniczyć straty własne.

Odkrywamy port

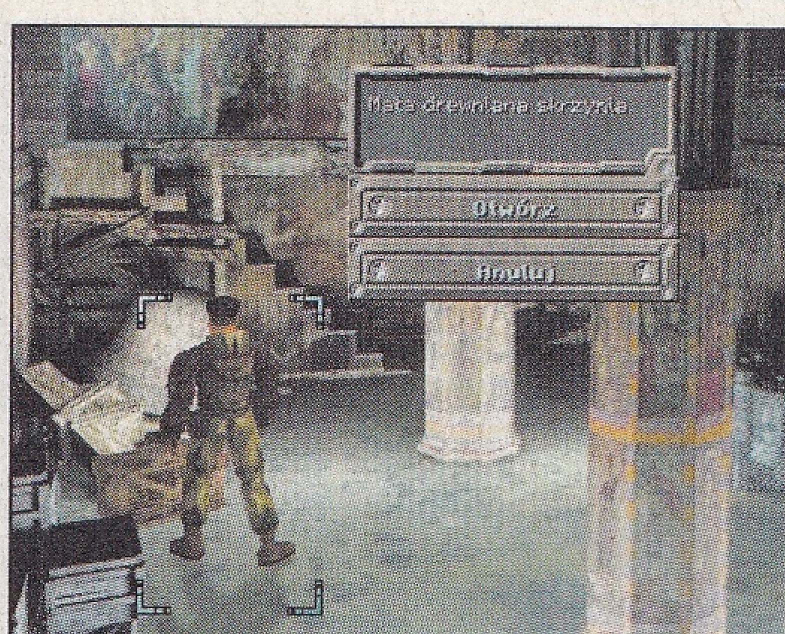


12 Po walce zabieramy z ziemi łapę i odwiedzamy magazynek po lewej. Opróżniamy skrzynię. Idziemy do skanera identyfikującego dłoń. Atakują nas dwie Garcie, do których zaraz dołącza trzecia i jeden Sfinks. Wrogów eliminujemy po jednym, nie rozpraszając oddziału. Po walce klikamy prawym przyciskiem myszy na skaner i używamy łapy.



13 Za wrotami atakuje nas Smokeri-der. Jest niebezpieczny, więc ogłuszamy go. Bestię atakujemy z boków i od tyłu, gdyż nawet gdy jest nieprzytomna, strzela przed siebie.

Na planszy jest skrzynka. W czasie walki podchodzimy do niej jedną z postaci i kilkamy na nią lewym przyciskiem myszy. Zabieramy zawartość. Po walce wchodzimy w drzwi u góry.



14 Opróżniamy skrzynkę i zabieramy notatkę. Przechodzimy przez dolną bramę po prawej. Po rozmowie ze złodziejami zapoznajemy się z zapiskami o generale Kozowie. Koniecznie zabieramy wszystkie przedmioty Wasilijowi. Nie pomijamy opatrunków i przedmiotu trzymanego przez niego w rękach. Później Rosjanin się odłącza. Rozpoczyna się walka.

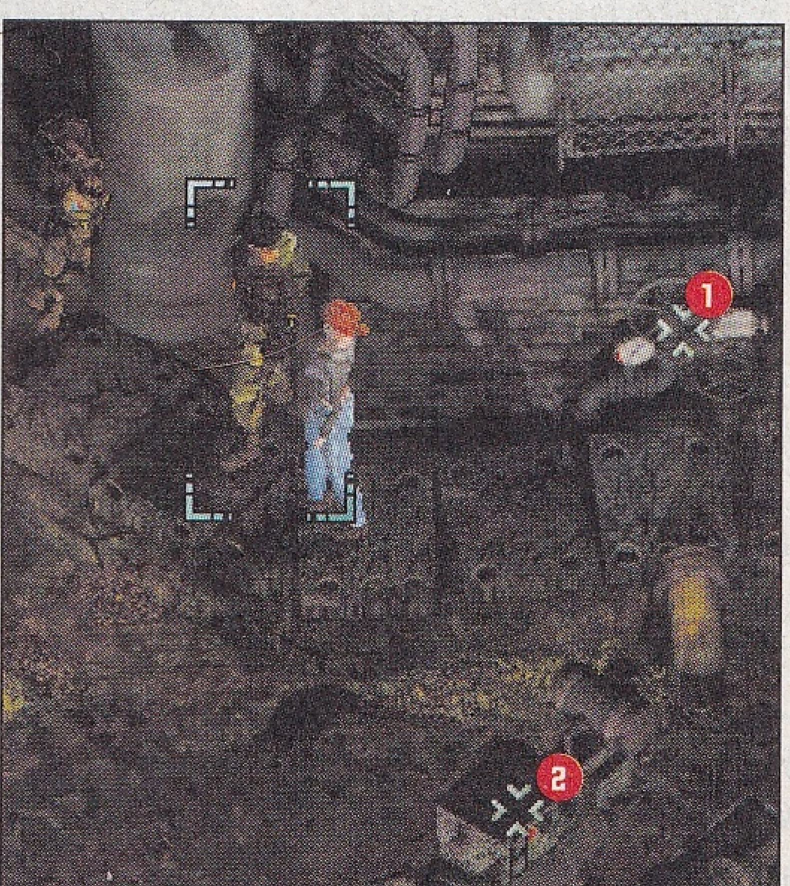


15 Zbieramy oddział pod dużymi skrzyniami. Pod koniec bitwy wysyłamy postać do zabrania przedmiotów ze skrzyń. Po walce od razu rozpoczyna się następne starcie (nie mamy kiedy zapisać stanu gry). Ogłuszamy Cutter Pilla. Gdy drugi Cutter i RC-28 podchodzą do beczki, wysadzamy ją granatem. Po walce opróżniamy skrzynię i wchodzimy do kanałów.

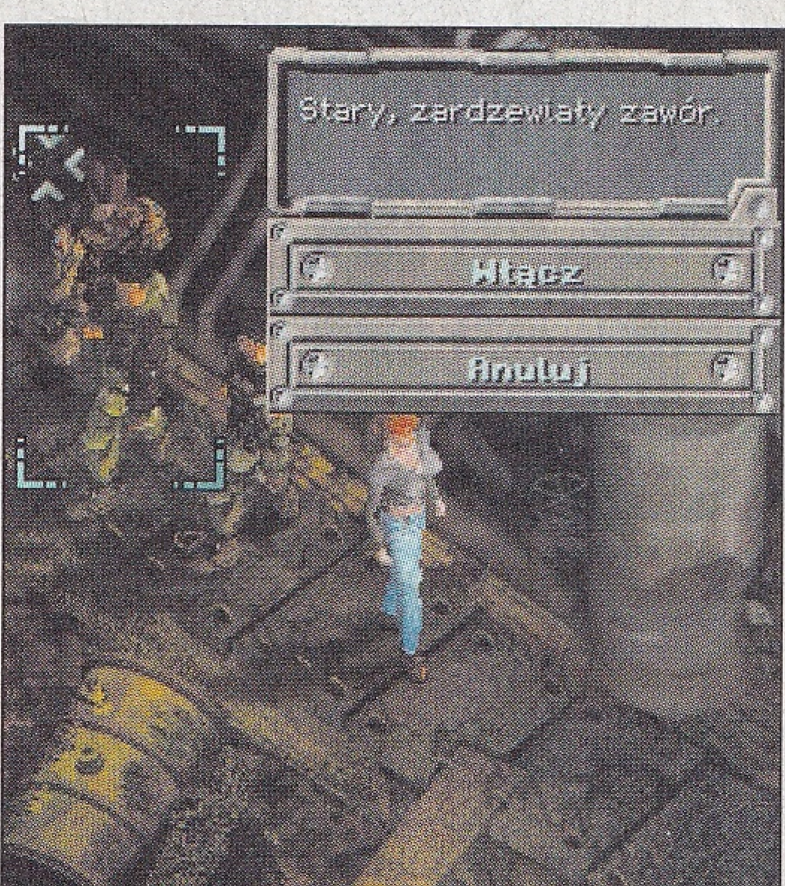
Brniemy przez kanały



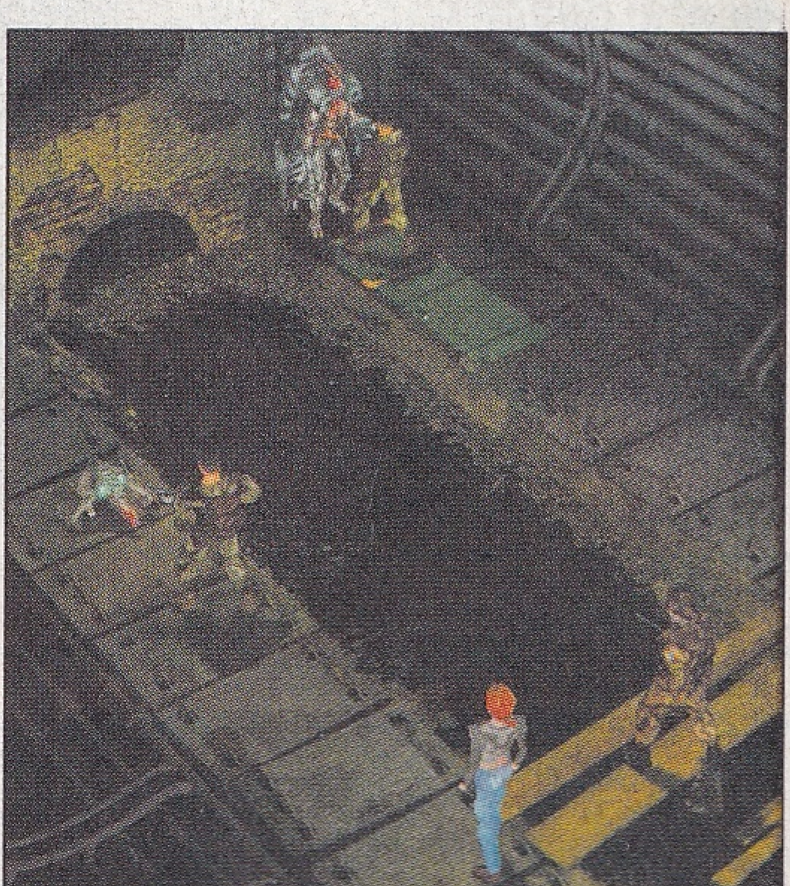
16 Idziemy po metalowych płytach. Przyłącza się do nas Joan McFadden. Dopóki Joan jest z nami, powinna zakładać opatrunki członkom grupy – w jej wprawnych rękach leczą one o 15 procent więcej obrażeń. Opróżniamy skrzynię na końcu tunelu.



17 W prawej części kanałów znajdujemy kolejną skrzynię. Drogę w lewo blokuje kałuża kwasu. Klikamy prawym przyciskiem myszy na zawór ❶ i przekręcamy go. W ten sam sposób włączamy znajdujący się obok przełącznik ❷.



18 Para ulatniająca się z rury usuwa kwas, ale sama staje się przeszkodą. Obok wylotu pary odnajdujemy drugi zawór. Klikamy na niego prawym przyciskiem myszy – instalacja zostaje uszczelniona. Teraz bezpiecznie przechodzimy dalej.

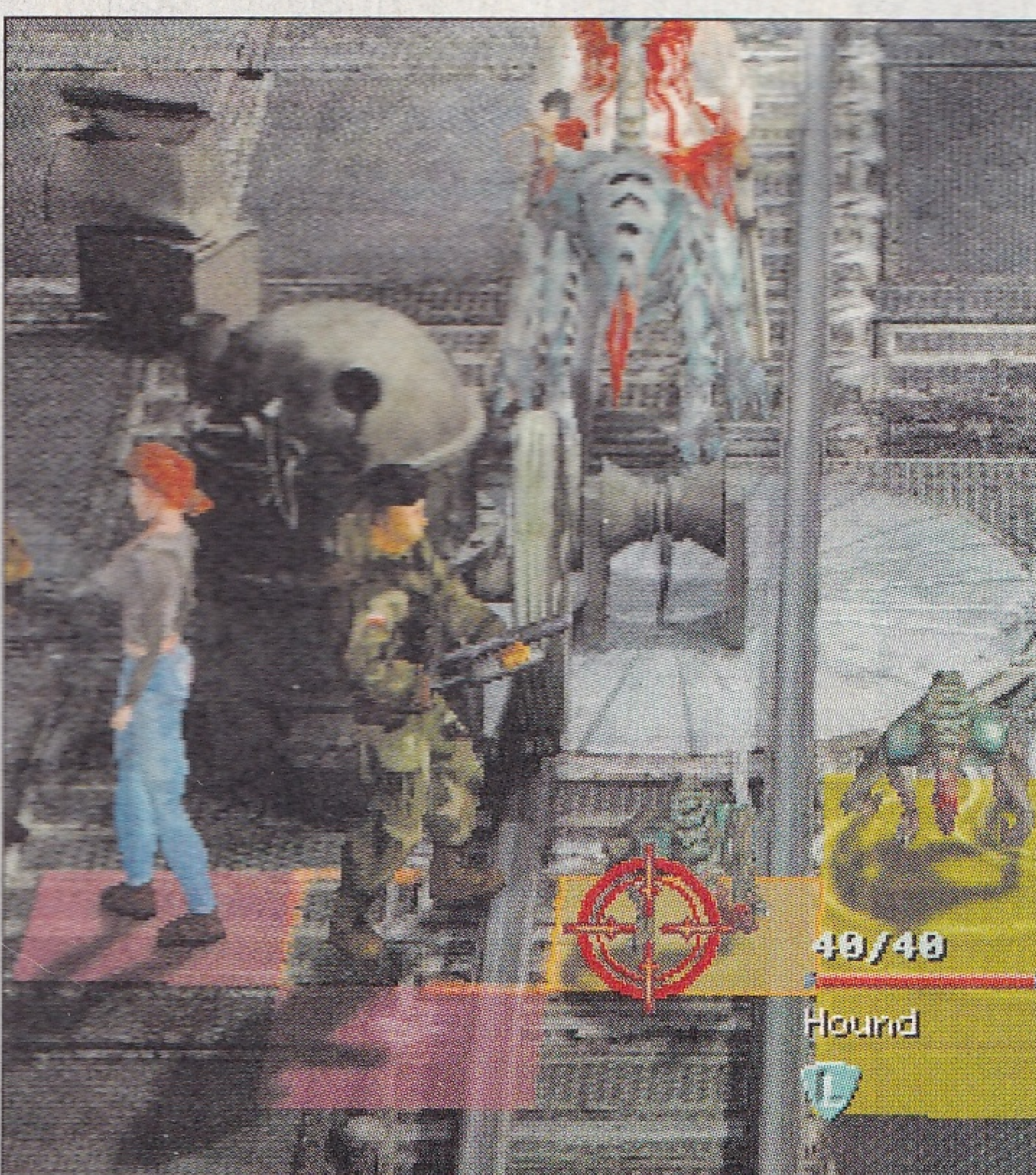


19 Na drodze do wyjścia zostajemy zaatakowani. Na Houndy napieramy, aż dwa staną jeden za drugim – wtedy je podpalamy. Fanga przypieramy do ściany – stojąc w bezpośrednim sąsiedztwie ofiary przestaje strzelać. Po walce wspinamy się na drabinę.

Odwiedzamy piwnice muzeum



20 Idziemy w lewo. Atakują nas Sfinksy i Sinery. Pierwsze usuwamy bez problemu – przy odrobinie szczęścia giną po jednym trafieniu miotaczem ognia, czasem potrzebny jest granat. Sinery ogłuszamy – ich ataki są bardzo niebezpieczne. Po skończonej walce znajdujemy pod schodami pierwszą skrzynię ❶, drugą zaś – u dołu planszy ❷.



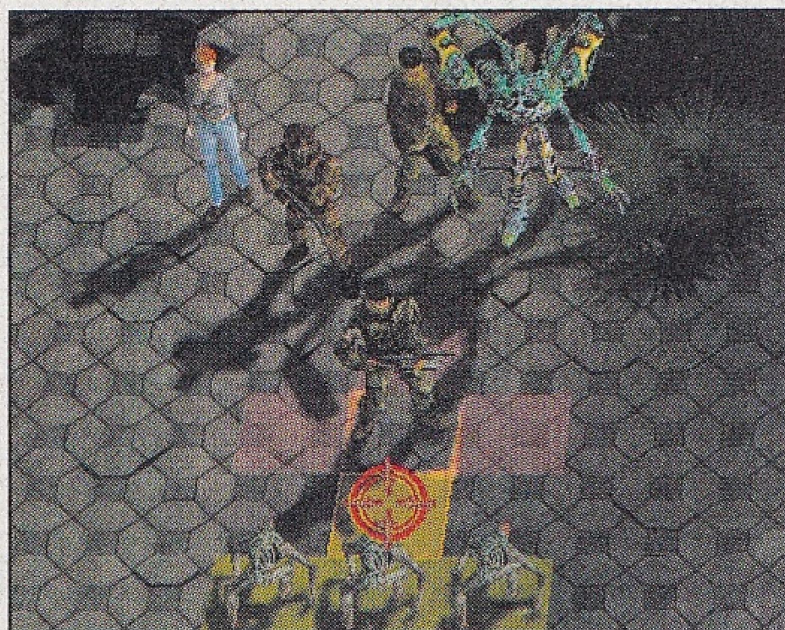
21 Idziemy w prawo. Zabieramy zawartość skrzyni i otwieramy białą szafę. W środku leży macierz dyskowa. Zabieramy ją i atakuje nas Fatman. Po chwili dołączają do niego trzy Houndy. Zabijamy je miotaczem ognia. Fatmana ogłuszamy, podpalamy i bijemy do skutku. Po skończeniu bitwy udajemy się w górę planszy, gdzie znów zostajemy zaatakowani.

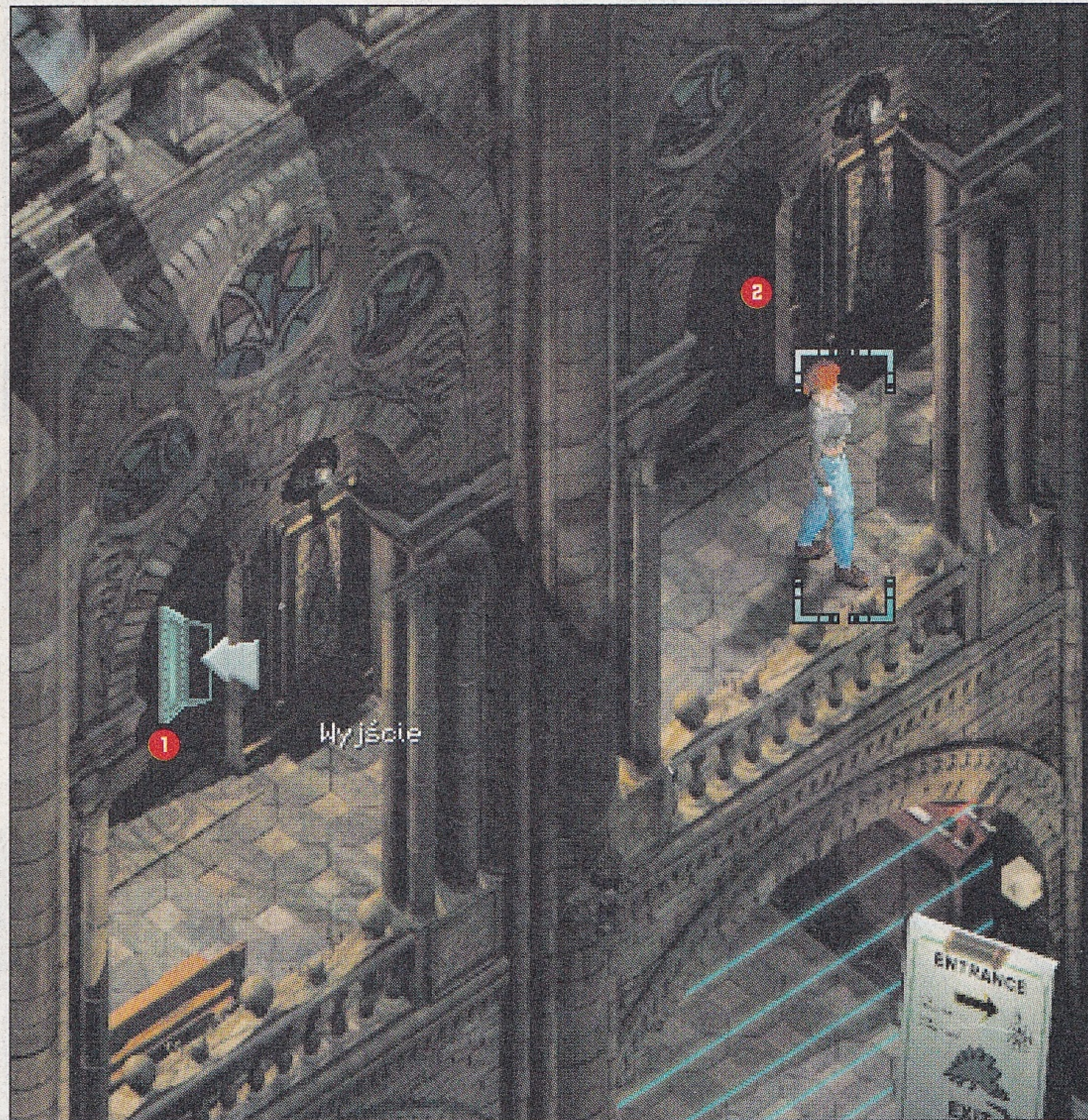


22 Cutter Pille są agresywne, więc podchodzą bliżej. Ogłuszamy je w taki sposób, aby chroniły nas przed atakami Jet Elmerów. Gdy któraś z bestii staje obok beczki, wysadzamy ją. Gdyby Jet Elmery oddaliły się w lewo, popychamy skrzynię w ich stronę – służy nam za osłonę. Po walce zabieramy żółtą kartę i schodami po lewej idziemy na górę.

Przemierzamy główny hall muzeum



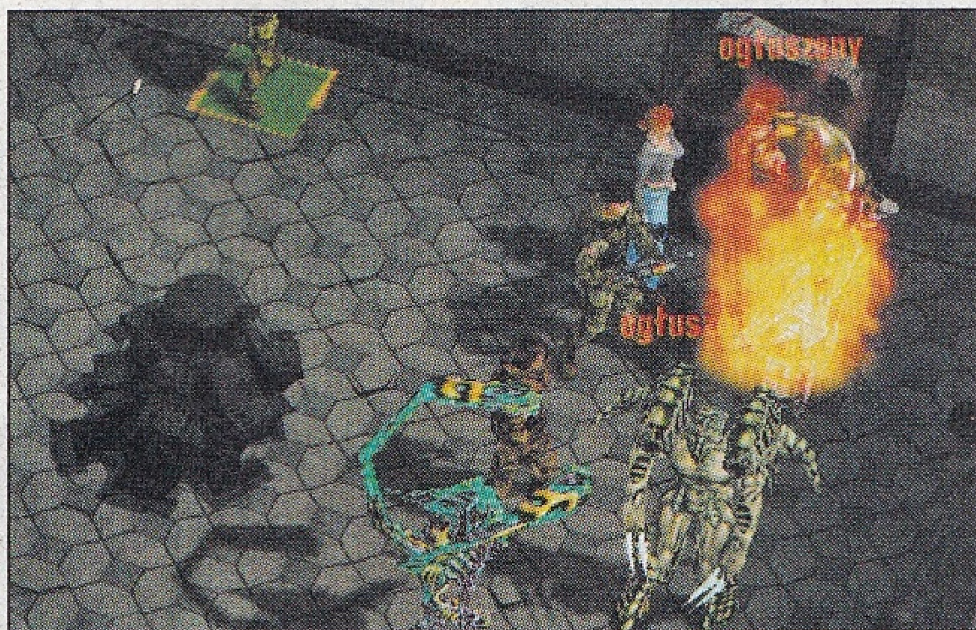




23 Po rozmowie z wojskowymi idziemy w lewo. Nie ruszamy monitorów! Opróżniamy skrzynię i wąskim przesmykiem wędrujemy w lewo. Bierzemy udział w starciu, w którym ratujemy Meduzę przed śmiercią. Jak najszybciej ogłuszamy obu wrogów. Najpierw atakujemy Jet Elmera, bo jest najbardziej niebezpieczny. Po bitwie Meduza przyłącza się do nas.

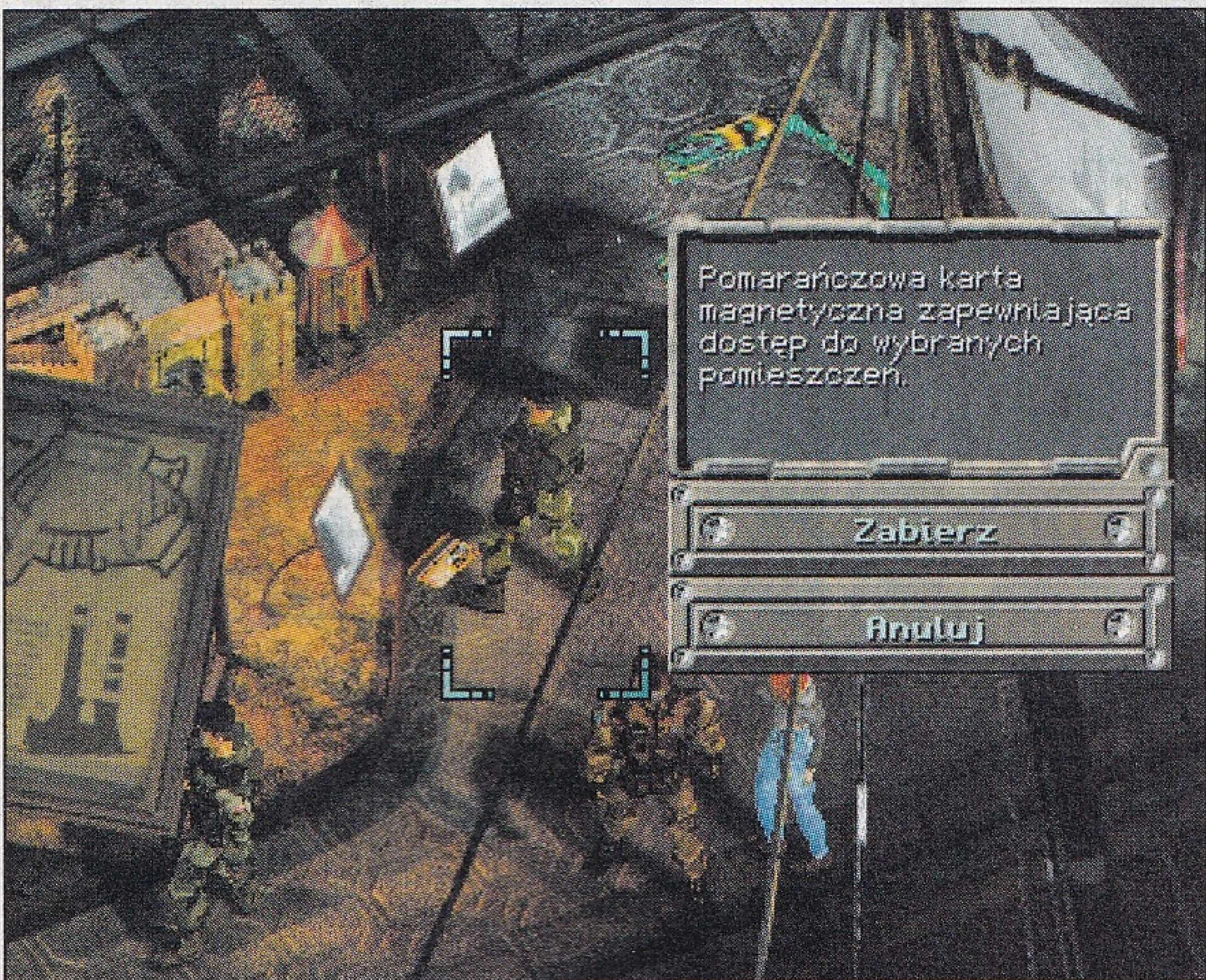
24 Przechodzimy do dolnej części muzeum, gdzie atakuje nas gromada potworów. Wychodzimy im naprzeciw i czekamy. Bestie zbliżają się w grupach, więc łatwo je wyeliminować. Na przykład Houndy'ego bez trudu zabijamy miotaczem ognia. Na koniec zajmujemy się Jet Elmerem i Garcią. Po bitwie zabieramy zawartość skrzyni i wracamy do monitorów.

25 Klikamy prawym przyciskiem myszy na monitory i używamy żółtej karty. Zaczyna się walka! Chronimy monitory. Wrogów z czasem przybywa. Ogłuszamy Garcię i Jet Elmera. Zabijamy Garcię, a Headnaila blokujemy bombą zegarową. Wielu wrogów ogłuszamy.



26 Po skończonej bitwie idziemy schodami na górę. Napotykamy kilkoro drzwi. Wchodzimy w te z lewej ❶. Wychodzimy na taras. Po lewej stronie jest skrzynia. Podchodzimy do niej, otwieramy ją i zabieramy zawartość. Następnie wracamy do muzeum. Wchodzimy w drugie drzwi od lewej ❷.

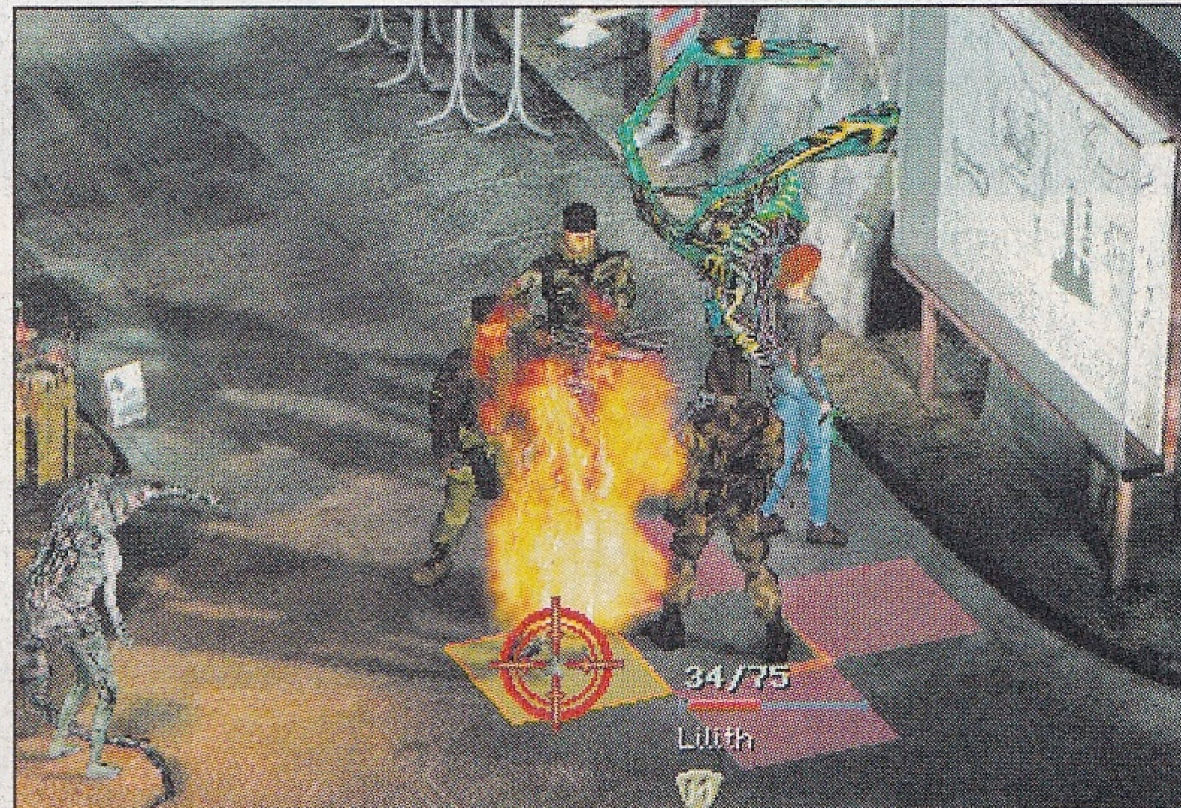
Zwiedzamy muzeum



27 Schodzimy krętymi schodami. Idziemy w prawo. Potwory znów atakują! Ogłuszamy i zabijamy Fanga. Część grupy zostawiamy z lewej, aby usunęła RC-28. Przed Jet Elmerem chowamy się za skrzyniami. Sinery ogłuszamy.

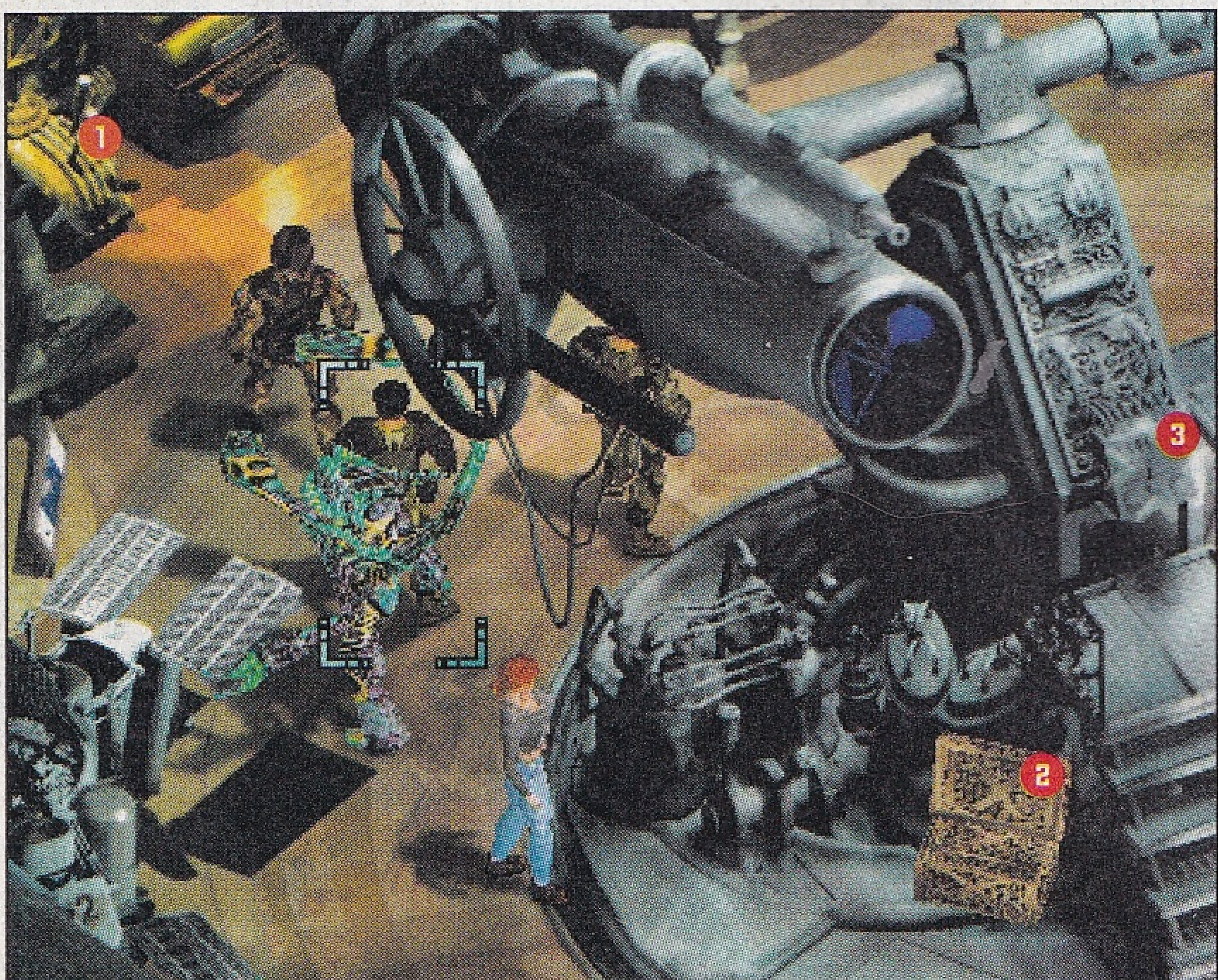
Po walce opróżniamy skrzynię i idziemy w górę planszy. Pod schodami spotykamy dziewczynkę. Podczas walki okazuje się jednak, że jest ona potworem. Gdy się przemienia, spalamy ją miotaczem ognia i dobijamy. Jet Elmery ogłuszamy.

Podchodzimy kawałek do góry. Po lewej stronie leży pomarańczowa karta magnetyczna. Podnosimy ją.



28 Wycofujemy się kawałek do góry, spalając Headnaila. Wykańczamy po kolei nadchodzące Lilith. Miotacza używamy, gdy tylko się załaduje. Wchodzimy po schodach. Idziemy w lewo, aż docieramy do wyjścia.

Przeszukujemy obserwatorium



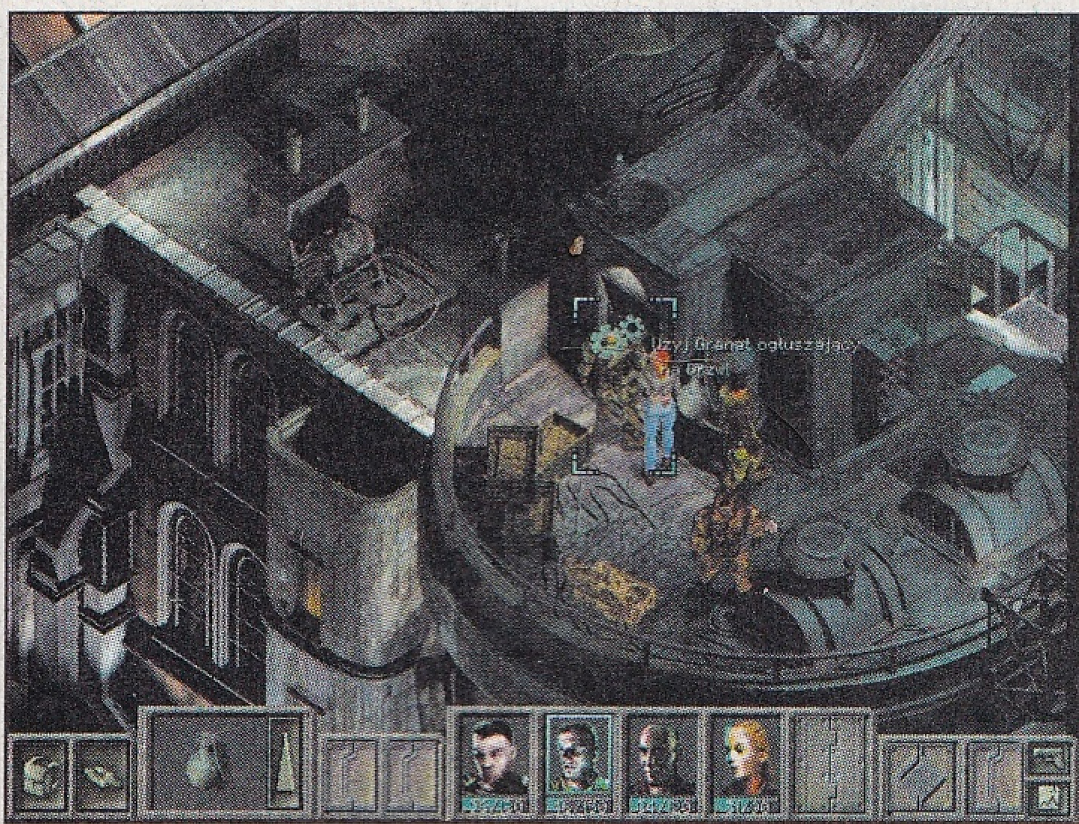
29 Przesuwamy dźwignię po lewej ❶. Zabieramy zawartość skrzyni u podstawy teleskopu ❷. Klikamy prawym przyciskiem myszy na czytnik ❸ i używamy karty.



30 Wychodzimy po rampie. Nie pozwalamy się otoczyć potworom Pain God. Uciekamy całą grupą w prawy dolny róg dachu. Skupiamy atak na mijanych ptaszyskach, część ogłuszamy. Stojąc na dole, zabijamy nadlatujące Pain Gody.

Idziemy w lewo i zabieramy czerwoną kartę. Rozpoczyna się walka, którą trzeba zakończyć w ciągu sześciu tur – potem wybucha bomba. Jet Elmera ogłuszamy i zabijamy, w czym pomaga beczka obok. Headnaile palimy. Potem otwieramy skrzynię. Na prawej części dachu spotykamy Stingera. Posyłamy Meduzę, który ogłusza stwora. Atakujemy Stingera i regularnie go ogłuszamy.

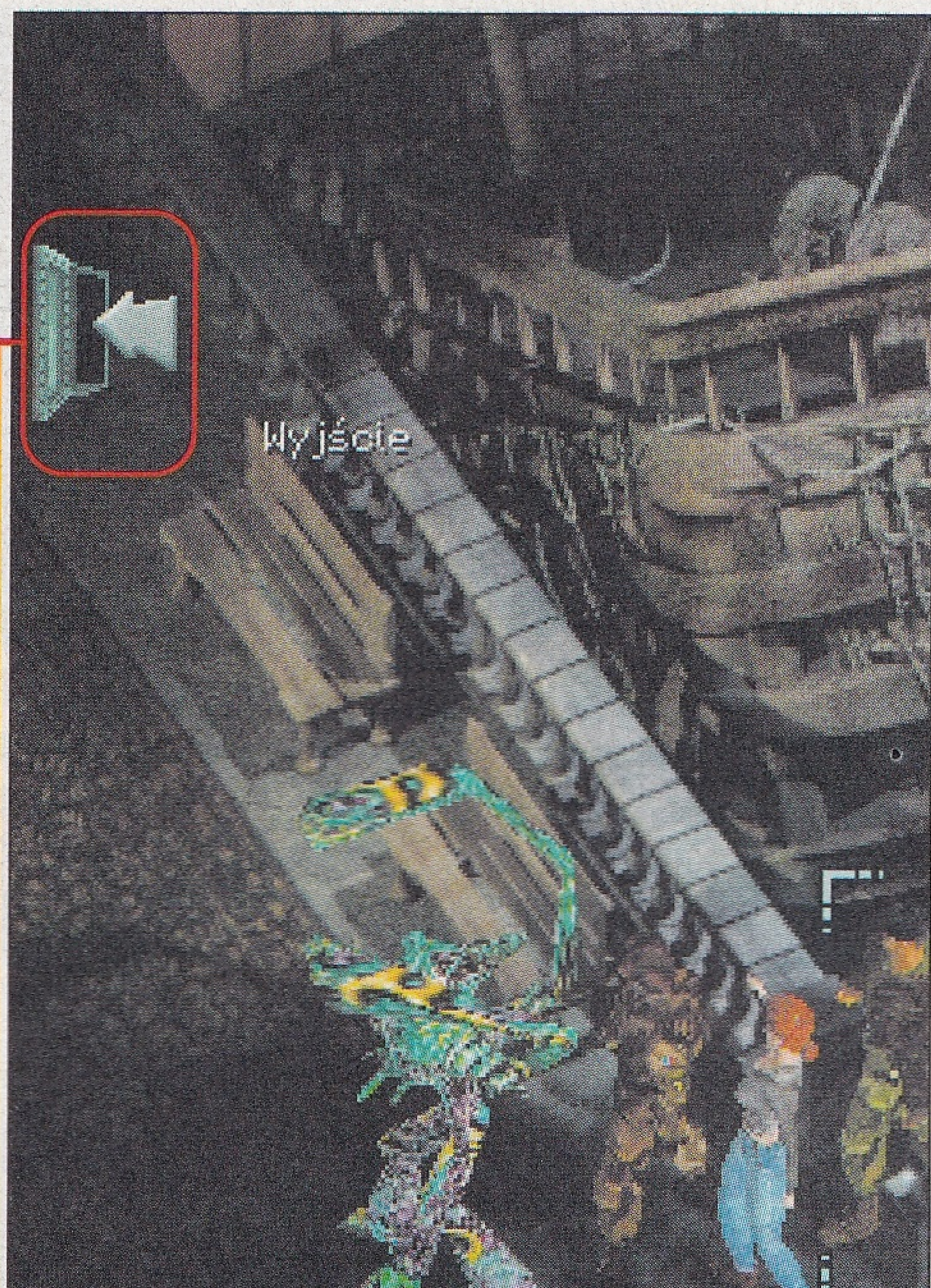
Przeszukujemy obserwatorium



31 W tym miejscu podejmujemy decyzję co do składu naszej drużyny. Jeśli idziemy kawałek dalej, tracimy Meduzę, bo w mutancie budzi się bestia. W zamian dołączamy do drużyny inną postać – Slavsky'ego. Możemy też wrócić – wtedy Meduza pozostaje z nami.

Meduza albo Slavsky – wybór należy do nas!
Idziemy w dół. Meduza wariuje i atakuje nas wraz z dwoma Lilith i Pain Godami. Najpierw skupiamy się na Meduzie. Gdy ginie, podpalamy Lilith, zaś Pain Gody dla pewności ogłuszamy.

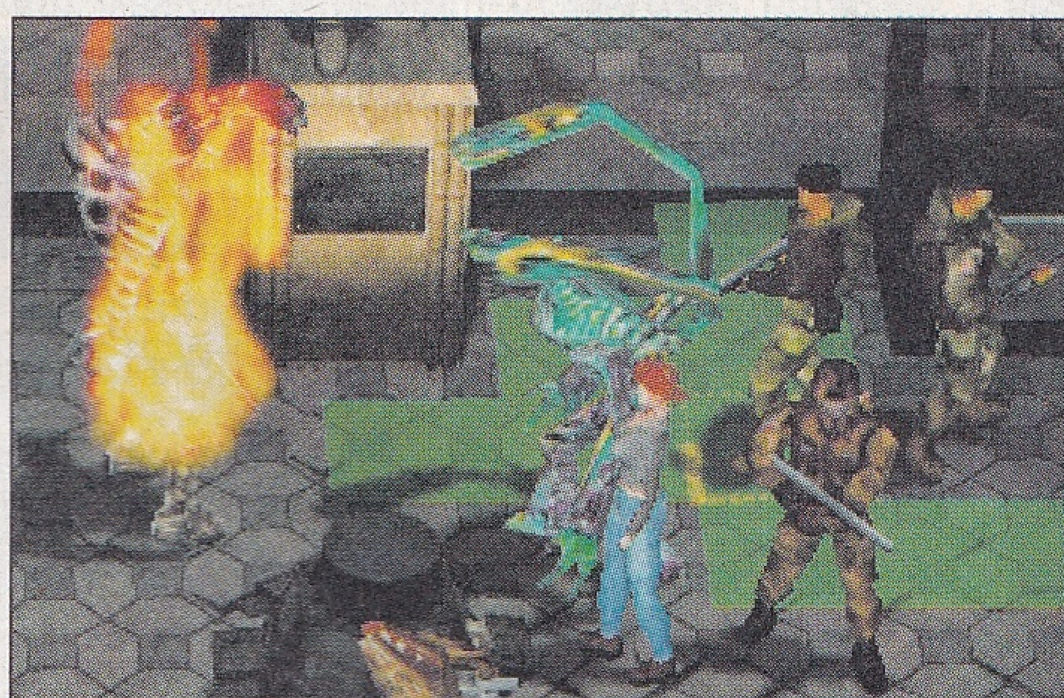
Po walce idziemy w prawo. Ze skrzyni zabieramy między innymi granaty ogłuszające. Otwieramy drzwi obok – głos ze środka ostrzega, że wszystko wysadzi. Wybieramy osobę wyposażoną w granat ogłuszający. Klikamy na [ikona] i wybieramy tę właśnie broń. Używamy granatu na otwartych drzwiach. Wychodzi Slavsky i przyłącza się do nas.



32 Niezależnie od tego, czy jesteśmy z Meduzą czy ze Slavskym, idziemy do pokoju z teleskopem. Wracamy do holu muzeum tą samą drogą, którą tu przyszliśmy. Opuszczając salę ze statkiem, możemy utknąć w grze – znalezienie miejsca, na które trzeba kliknąć, jest bowiem kłopotliwe. Aby wyjść (kursor nie powinien znaleźć się na krawędzi ekranu), próbujemy aż do skutku.

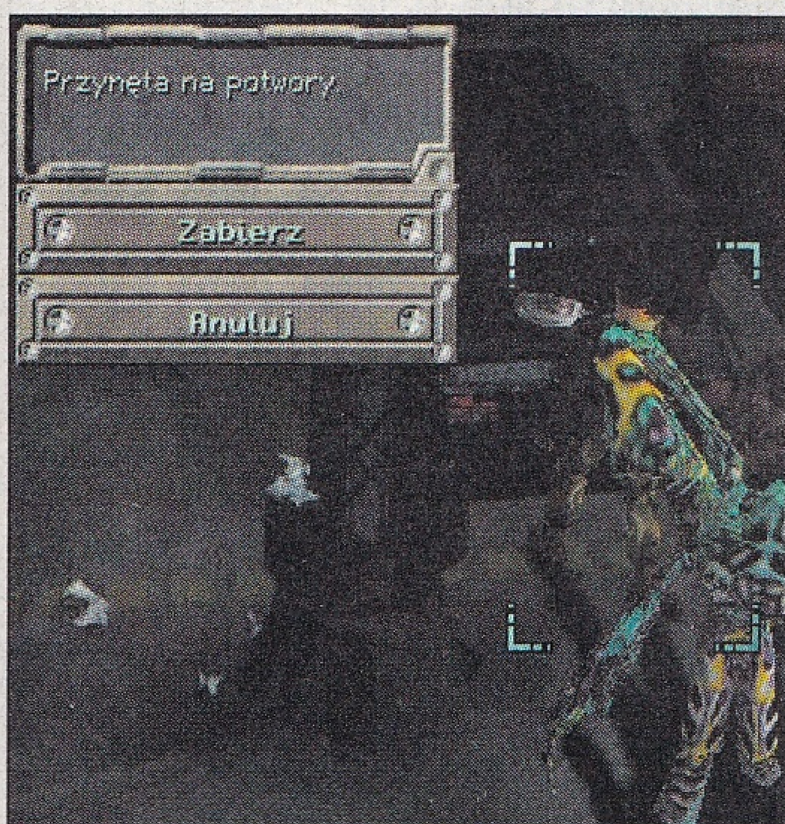


33 W holu używamy czerwonej karty na monitorach. Uruchamia się system alarmowy.

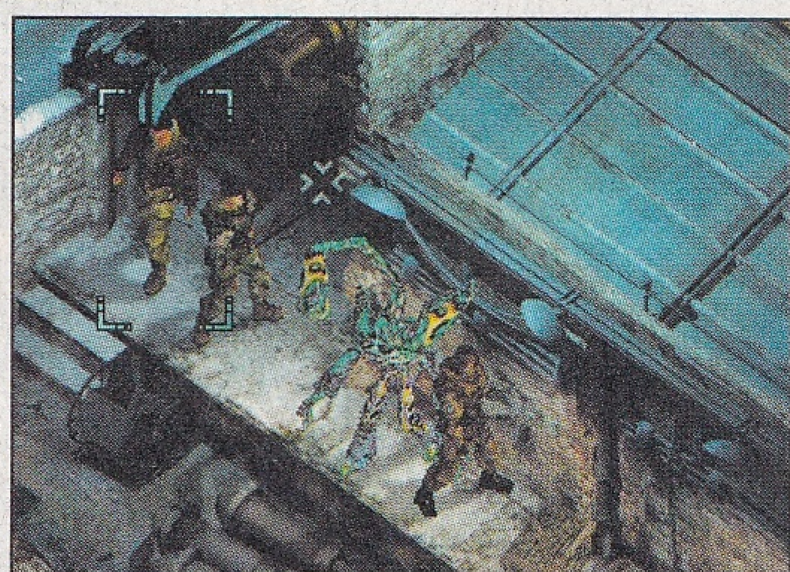


34 Uciekamy na prawo, atakując Lucy. Monitory osłaniają nas przed atakami drugiej bestii. Jeśli mamy w naszych szeregach Meduzę, niech walczy z Guardem – przydaje się jego odporność na ogłuszenie. Na wszystkie trzy poczwary dobry jest miotacz ognia. Po bitwie zabieramy Joan cały ekwipunek (broń, wyposażenie, medykamenty) i wychodzimy.

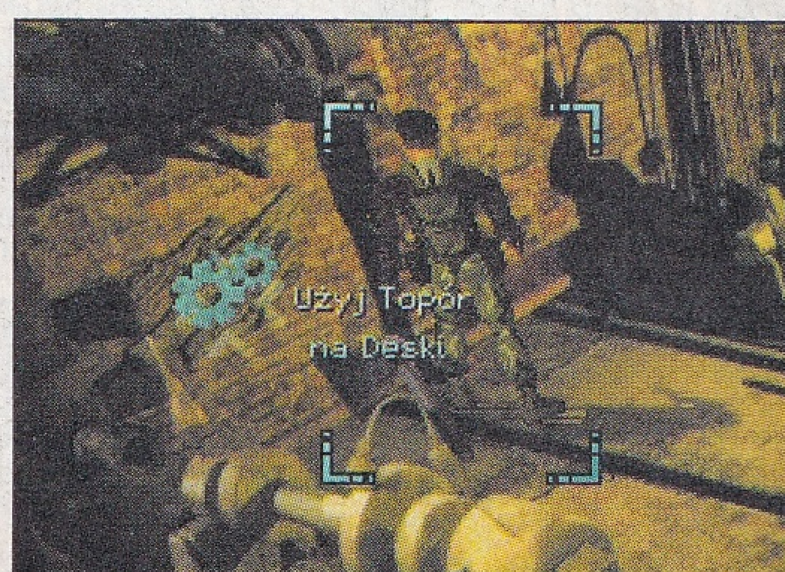
Przebijamy się przez miasto



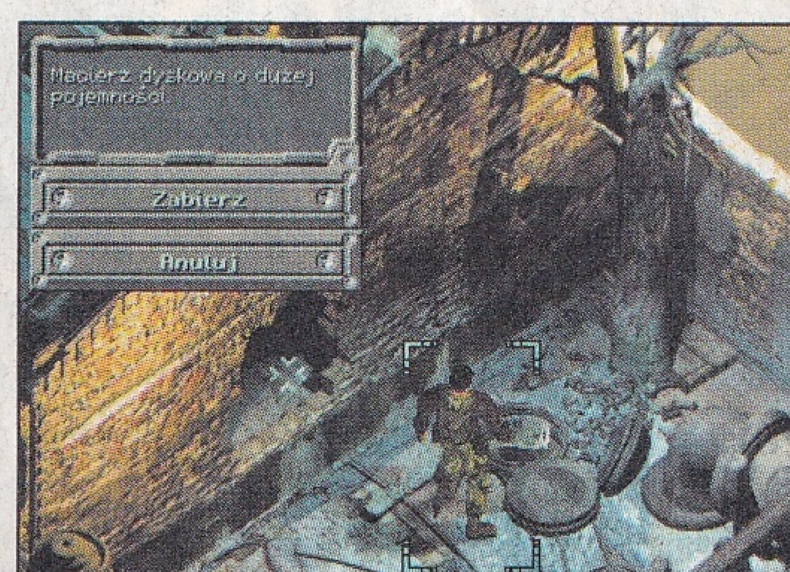
35 Wychodzimy na ulicę i ruszamy w lewo. Niewidzialny potwór atakuje Joan i zatruwa ją – odtrutki nic nie pomagają. Dwie Garcie zabijamy natychmiast, używając miotacza ognia i dobijając uzi lub granatem. Joan już nie uratujemy. Po walce otwieramy skrzynię stojącą obok i idziemy w dół, wzdłuż hotelu. Wchodzimy do garażu na końcu ulicy. Zabieramy wszystko, co jest w skrzyni i otwieramy bagażnik. Zabieramy wabik.



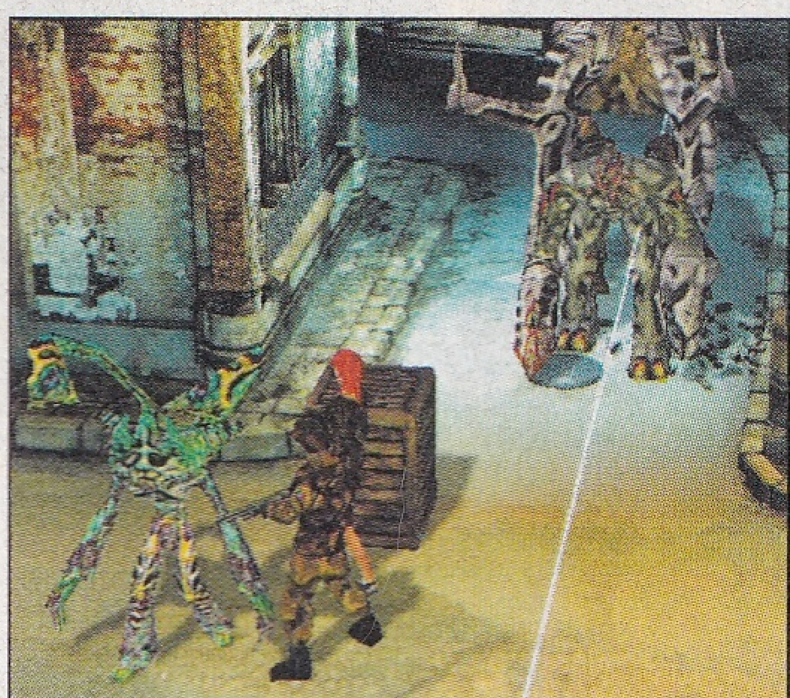
36 Wychodzimy z garażu i wchodzimy w małą uliczkę po lewej. Wchodzimy przez wrota na podwórze. Zabieramy zawartość skrzyni.



37 Wybieramy osobę, która ma przy sobie łom lub topór i wchodzimy do domu. Używamy tego narzędzia na deskach przybitych do ściany.



38 Zabieramy karabin jonowy. Wychodzimy dziurą w ścianie. Za domem jest pokrywa, którą otwieramy. Zabieramy macierz dyskową.



39 Z powrotem przechodzimy przez dom i dołączamy do reszty grupy. Po przekroczeniu bramy podwórza zostajemy zaatakowani. Stojącego na dole Jet Elmera ogłuszamy, a miotaczem ciekłego azotu zamrażamy jednego ze Squeakerów. Drugiego atakujemy karabinem jonowym. Im dalej od wroga jesteśmy, tym lepiej – karabin ma nieograniczony zasięg. Posuwamy się w górę, w stronę drugiego Jet Elmera. Gdy znajduje się w zasięgu, ogłuszamy go. Za każdym razem, gdy ładuje się karabin jonowy, strzelamy w Squeakery. Po walce do grupy przyłącza się Anna Hutchens. Wchodzimy do tunelu, gdzie atakuje nas Puppet. Potwora ogłuszamy lub zamrażamy i zachodzimy od tyłu. Ataki z boków i z przodu niewiele mu szkodzą. Poza tym gdy stoimy z tyłu, bestia nic nam nie robi. Używając karabinu jonowego, podnosimy umiejętności bohatera w posługiwaniu się tą bronią.



40 Idziemy w stronę sklepu. Rozpoczyna się walka, w której Owicz oddziela się od grupy. Prowadzimy go w prawo, nie pozwalając Needle'om dotrzeć do niego, inaczej zostanie ogłuszony. Squeakery atakujemy strzałami z karabinu jonowego. Reverend Insecta jak najszybciej spalamy. Needle i Garcie ogłuszamy i palimy. Po zwycięstwie zabieramy zawartość skrzyni ze sklepu.



41 Wychodzimy i idziemy ulicą w lewo. Wchodzimy do kamienicy. Otwieramy skrzynię – w środku jest czwarta macierz dyskowa oraz klucz. Zabieramy wszystko.

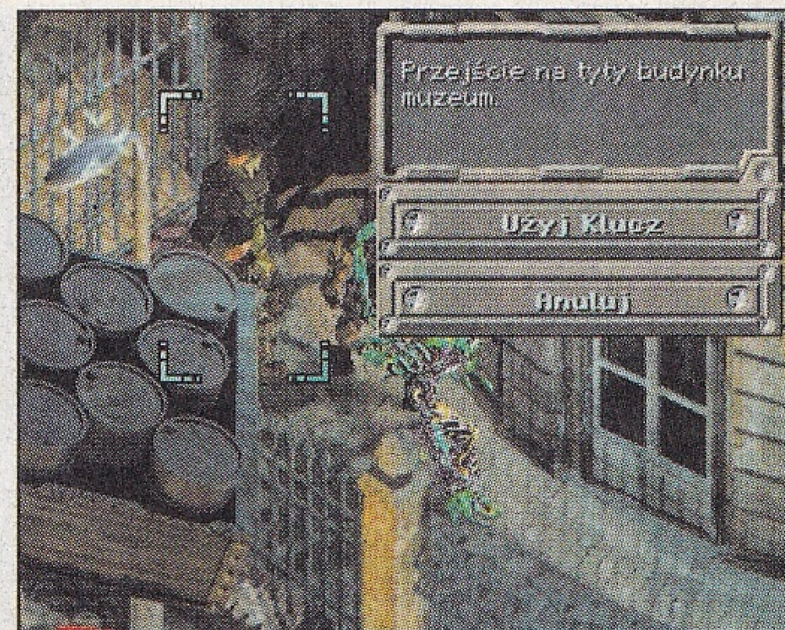
Gorky 17

Przebijamy się przez miasto









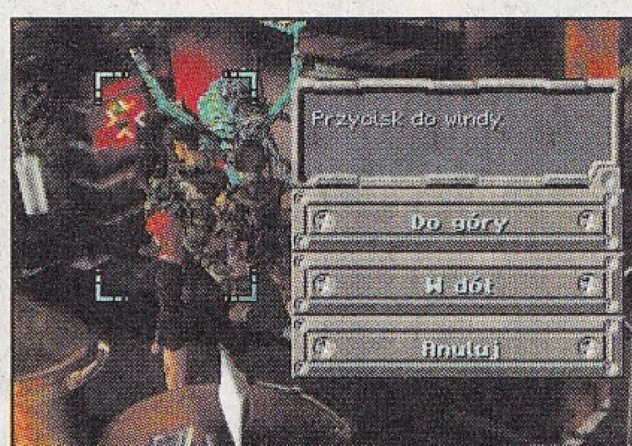
42 Wychodzimy. Idziemy w prawo, w stronę płotu okalającego muzeum. Zostajemy zaatakowani przez ludzi generała Kozowa. Tu mała niespodzianka – wabik na potwory działa... na ludzi! Używamy wabika i wrogowie jak grzeczne dzieci podchodzą do nas, w ogóle nie strzelając. Używamy głównie miotaczy i paralizatorów oraz karabinu jonowego.

43 Walka się kończy, ale dwa kroki dalej znów zostajemy zaatakowani. W tym starciu nie wolno używać broni palnej! Najbliższe Needle zatrzymujemy granatem ogłuszającym – oszołomione blokują drogę tym stojącym dalej. Karabinem jonowym atakujemy Sister of Mercy. Jeśli przeżyje, dobijamy ją bronią ręczną. Pozostałe przy życiu potwory palimy.

44 Idąc do skrzyni po lewej, zostajemy zaatakowani przez bestię Cripple. Natychmiast ją zamrażamy. Potem blokujemy potwora, ustawiając bohaterów w sposób przedstawiony na obrazku. Jeśli po przebudzeniu bestia zbliża się do ściany, przyciskamy ją jeszcze mocniej. Poczwara jest bezbronna (potrafi strzelać tylko centralną częścią). Dobijamy ją szybko.

45 Zabieramy zawartość pudła. Idąc wzdłuż płotu, wracamy do wejścia do muzeum. Wchodzimy przez bramę i ruszamy drogą w lewo, obok budynku. Dochodzimy do zamkniętej bramy. Na bramie używamy klucza, który wcześniej znaleźliśmy w kamienicy. Za bramą znajdujemy drabinę. Używamy jej i wchodzimy na dach budynku obok.









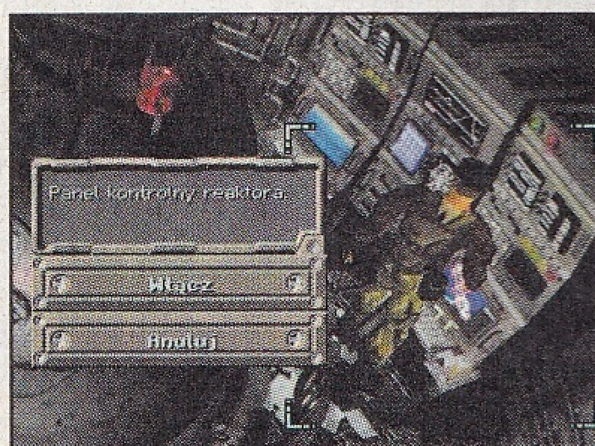
46 Gdy podchodzimy w lewo, atakują nas potwory. Wyrzutnia napalmu jest dobra na Reverend Insecty, bowiem tworzy zaporę ognia. Obie Lucy niszczymy z karabinu jonowego, a jeśli podchodzą bliżej, używamy napalmu. Po walce w skrzyni znajdujemy rakiety. Schodzimy po drabinie i idziemy do drzwi hotelu. Klikamy drugim przyciskiem na drzwi i używamy wyrzutni rakiet.

47 Dostępu do wnętrza broni grupa potworów. Uciekamy w górę, aby uniknąć Squeakerów. Dopóki są daleko, strzelamy do nich z karabinu jonowego (gdy tylko się naładuje). Tuż za barierkami kładziemy wabik i palimy idące w jego stronę potwory. W pierwszej kolejności wykańczamy Reverend Insecta (Needla ogłuszamy). W holu hotelu klikamy na windę. Wybieramy jazdę na górę.

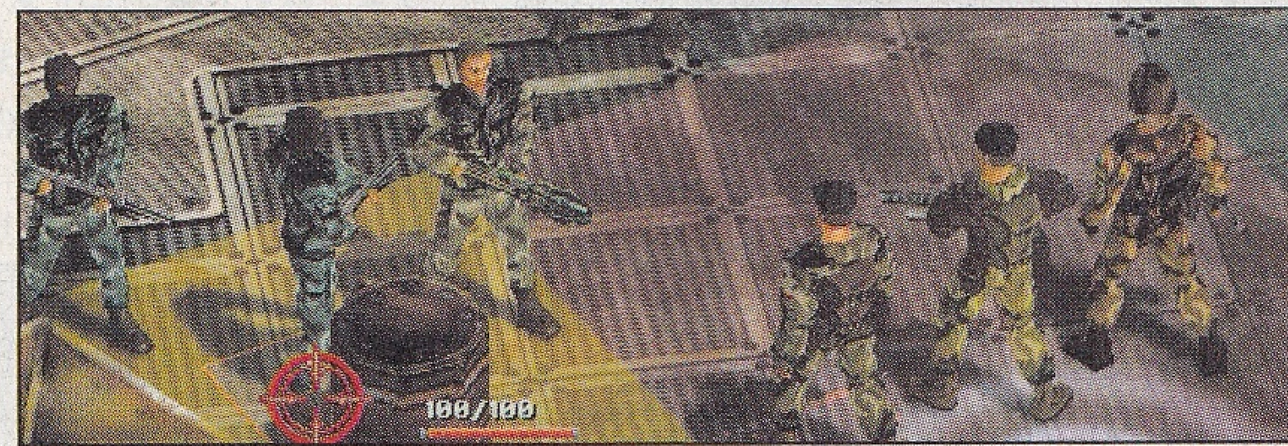
48 Walka na dachu hotelu jest prosta. Paina Goda zabijamy z karabinu jonowego, podczas gdy reszta oddziału w ciągu jednej tury zabija Reverend Insecta. Zabieramy zawartość skrzyni. Następnie wracamy do holu i zjeżdżamy windą do piwnicy. Obok są schody. Wchodzimy nimi na piętro ze skrzynią. Otwieramy ją. Schodzimy na dół. Zaraz pożegnamy się z dodatkowymi członkami oddziału (panią Hutchens oraz Slavskym lub Meduzą), więc zabieramy im wartościowe rzeczy.

49 Idziemy na prawo. Po scenie pożegnania natykamy się na Messiaha. Aby trafić w potwora, trzeba stać dokładnie przed nim. Z tej pozycji nie uciekniemy na bezpieczną odległość. Aby się zabezpieczyć, przesuwamy skrzynie naprzeciw bestii do pozycji pokazanej na obrazku. Bestia traci umiejętność atakowania. Odtąd nie robi nam krzywdy nawet gdy stoimy obok.

Przejmujemy laboratorium



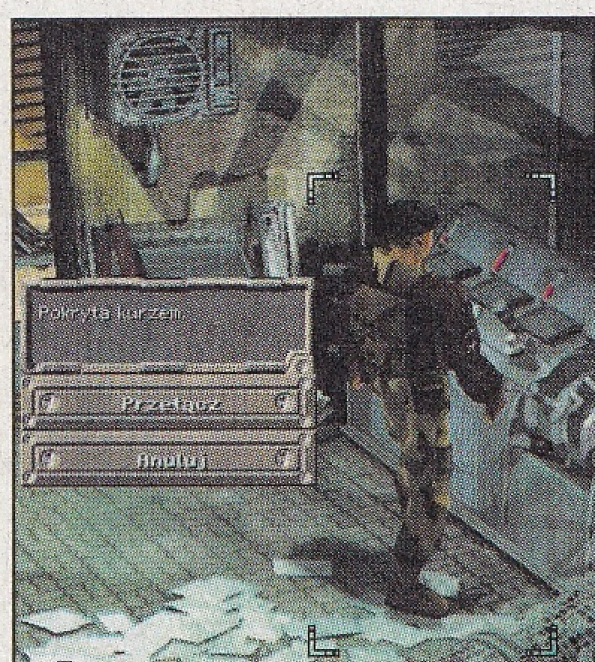




50 Idziemy w górę. Opróżniamy skrzynię. Po lewej stronie znajdują się drzwi. Wchodzimy tam, po czym uruchamiamy komputer stojący po prawej.

51 Wychodzimy i idziemy dalej w górę. Próbujemy wejść w kulę energii. Zaczyna się walka. Incubusy nie są groźne. Ich kule wybuchają dwie tury po wypuszczeniu, rażąc wszystko, co znajduje się na sąsiednich polach. Wabikiem przywołujemy Reverend Insecty i palimy je. Z Incubusami robimy to samo. Potwory te są odporne na ataki energetyczne i ogłuszenie, ale można je zamrozić.

52 Po zakończeniu walki wchodzimy w dziwną kulę. To teleport! Nie da się go ominąć. Idziemy dalej do góry. Zabieramy zawartość skrzyni z prawej strony. Idziemy wyżej. Atakują nas żołnierze NATO! Tak samo jak Rosjanie, oni również łapią się na wabik. Używamy go i wykańczamy nadchodzących żołnierzy. **Uwaga!** Ich dowódca ma bardzo silną broń.





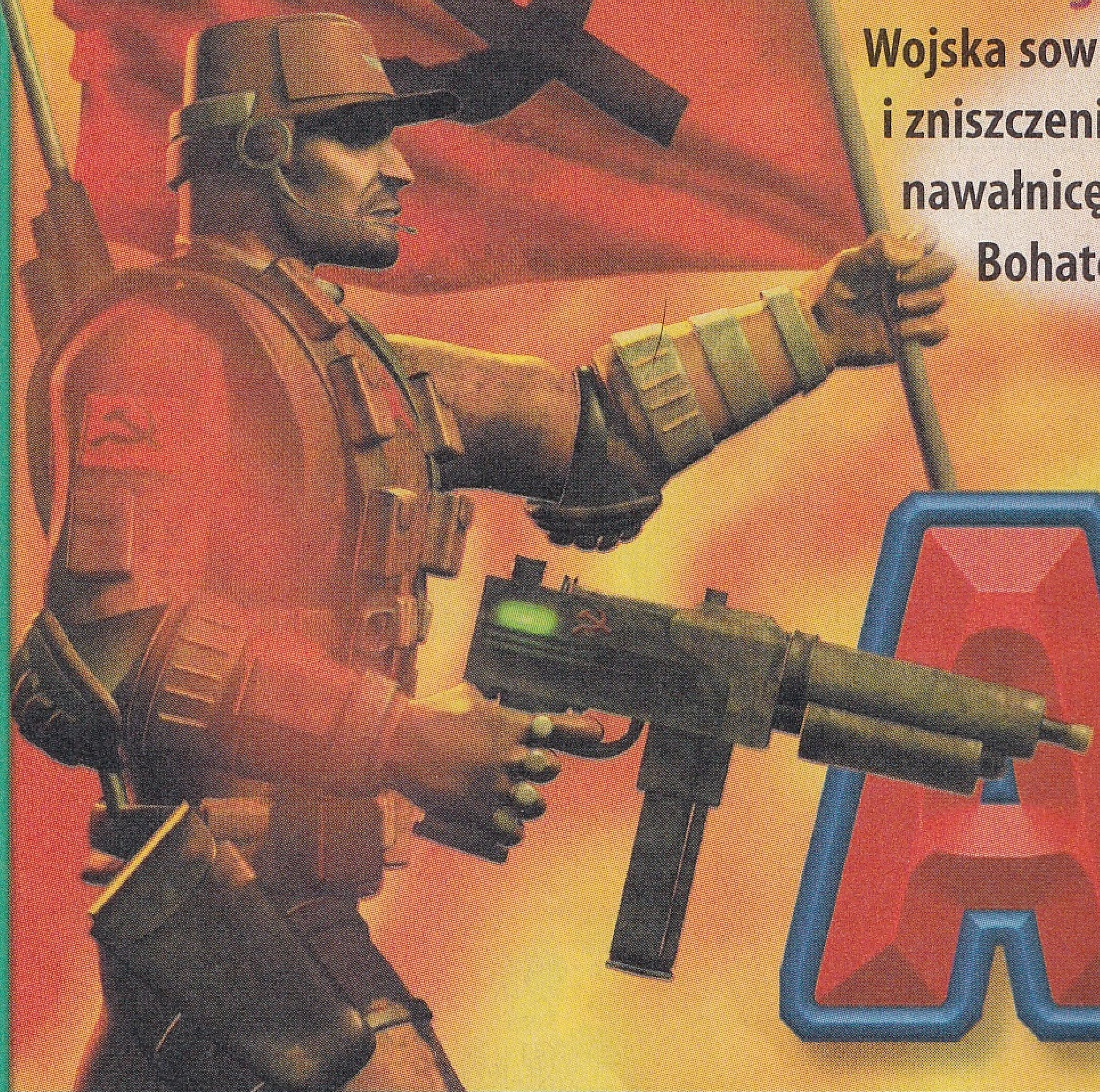


53 Idziemy dalej w górę. Wchodzimy do pomieszczenia. Używamy dźwigni i uruchamiamy pociąg.

54 Wracamy do torów i przechodzimy nimi. Po zabiciu Harvesterów idziemy na dół planszy. Opróżniamy skrzynię. U góry jest okrągła platforma – tam dźwignią wyłączamy teleport. Schodzimy schodami obok torów. Opróżniamy skrzynię po lewej. Idziemy do góry i w prawo. Niewidzialne bestie widać w ruchu. Pamiętamy, gdzie stanęły. Uciekamy w lewy dolny róg, zabijając stojącego tam potwora. Resztę ostrzeliwujemy z wyrzutni rakiet.

55 Podchodzimy do reaktora i włączamy zasilanie. Idziemy na górę i torami w lewo. Przechodzimy mostem blokowanym wcześniej przez teleport. Włączamy komputery (1) i używamy macierzy na stacji roboczej (2). Na chwilę wpada Dobrowski, a po nim generał Lamare z obstawą. Używamy karabinu jonowego i wyrzutni rakiet. Gdy wygramy, wraca zmutowany Dobrowski. Ogłuszamy go i atakujemy wszystkim, co mamy. Zwycięstwo!

Command&Conquer



Gra strategiczna na PC | Czerwony alarm trwa! Wojska sowieckie posuwają się do przodu, siejąc terror i zniszczenie. Z poradnikiem **GIER** powstrzymujemy nawałnicę z Azji lub zdobywamy wieczną sławę i tytuł Bohatera Związku Radzieckiego! Test gry na stronie 16



Red Alert 2

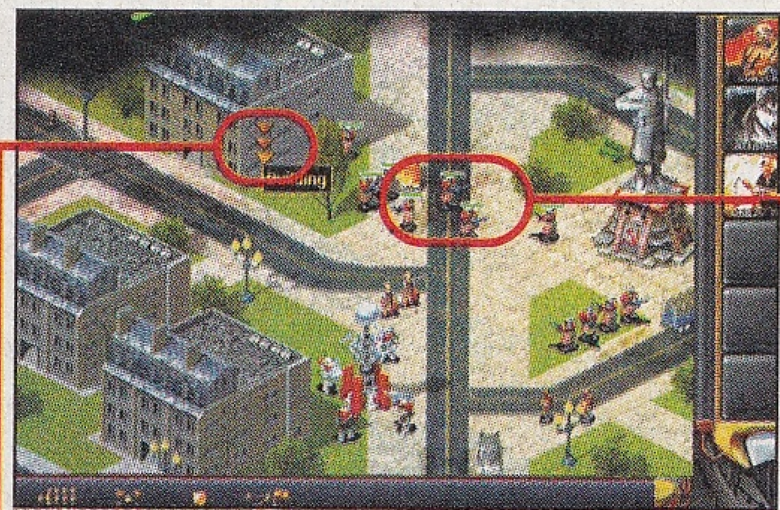
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy ekran gry

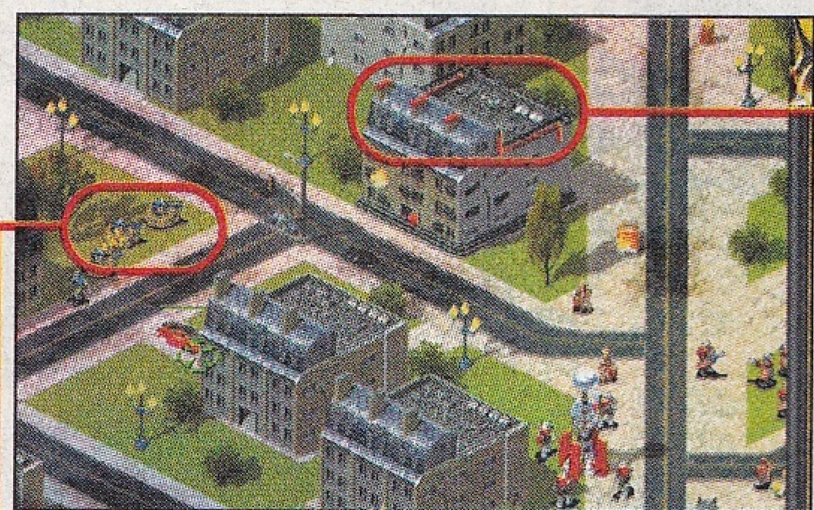
Poznajemy ekran gry

❶ **Mapa główna** – kierujemy na niej ruchami oddziałów, wydajemy rozkazy, oglądamy bazy przeciwnika i śledzimy przemarsze jego wojsk.
❷ **Liczba kredytów** – tu sprawdzamy, ile mamy pieniędzy.
❸ **Odprawa** – przypomnienie o zadaniach, które musimy wypełnić. Cel misji pojawia się też w lewym górnym rogu ekranu.
❹ **Opcje** – zaczynamy misję od początku, zmieniamy głośność dźwięku i rozdzielczość grafiki.
❺ **Mapa strategiczna** – przedstawia (w pomniejszeniu): teren, oddziały i lokalizację budynków.
❻ **Naprawa** – używamy tej opcji, gdy nasz budynek jest uszkodzony. Za taką naprawę płacimy. Reperacja wykonana przez sapera nic nie kosztuje, ale tracimy tę jednostkę.
❼ **Sprzedaż** – w ostateczności, gdy nie mamy pieniędzy na szkolenie jednostek, a nadciąga potężny atak, sprzedajemy budynki w bazie. Za otrzymane kredyty szkolimy wojsko i produkujemy sprzęt.
❽ **Budynki** – tutaj wybieramy budowle, które wznosimy w bazie. Są to warsztaty, koszary i stocznie, w których szkolimy żołnierzy i produkujemy sprzęt bojowy.
❾ **Konstrukcje bojowe** – klikamy na tę ikonę i widzimy struktury służące do obrony bazy: wieże strzelnicze, mury, artylerię przeciwlotniczą i bronie zaczepne, na przykład silos pocisków jądrowych czy Chronosferę.
❿ **Piechota** – tu znajdujemy wszystkie rodzaje żołnierzy, których szkolimy w koszarach.
⓫ **Jednostki zmechanizowane** – wybieramy czołgi, transportery i samoloty, które produkujemy w bazie.
⓬ **Wykaz** – pokazuje, jakie budynki i jednostki z wybranej kategorii (od ❽ do ⓫) możemy kupić.
⓭ **Wskaźnik energii** – pokazuje zapotrzebowanie na prąd i moc elektrowni. Jego górna część powinna mieć kolor zielony.
⓮ **Licznik czasu** – pokazuje, ile minut pozostało jeszcze na wykonanie zadania lub do następnego użycia broni specjalnej (także tej kontrolowanej przez przeciwnika).
⓯ **Tworzenie oddziału** – formuje grupę z zaznaczonych wcześniej jednostek. Odpowiada użyciu kombinacji klawiszy [Ctrl] [1] do [9].
⓰ Wybieramy **wszystkie jednostki** wskazanego typu. W tym samym celu używamy też klawisza [T].
⓱ **Transport** – ładujemy oddziały do pojazdów lub wydajemy im rozkaz opuszczenia środka transportu.
⓲ **Rozkaz obrony** – po zniszczeniu wroga oddział wraca na zajmowaną poprzednio pozycję. W tym samym celu używamy też klawisza [G].
⓳ **Punkty nawigacyjne** – za ich pomocą wyznaczamy kolejne cele przemarszu oddziału.

Prowadzimy walkę w mieście



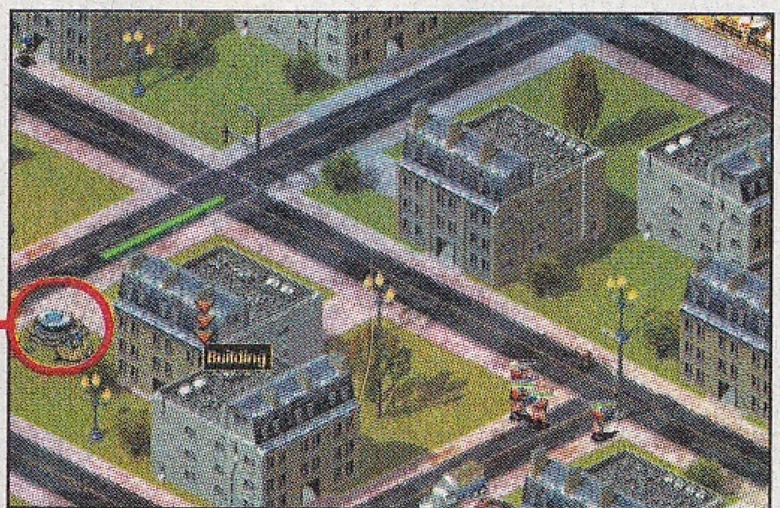
1 Budynki zajmuje tylko piechota. Budowle to prawdziwe twierdze. Jeśli chcemy, by nasi żołnierze ● weszli do obiektu, zaznaczamy ich i wskazujemy budynek. Kursor zmienia kształt ●. Klikamy na budynek, a wtedy oddział wchodzi do środka.



2 Detale zajętego budynku zmieniają kolor ● na barwę naszego oddziału – w tym wypadku czerwony. Pojemność budynku zależy od jego wielkości. Ukryci żołnierze atakują okopaną piechotę wroga ●, z którą nie mieliby szans w otwartym polu.



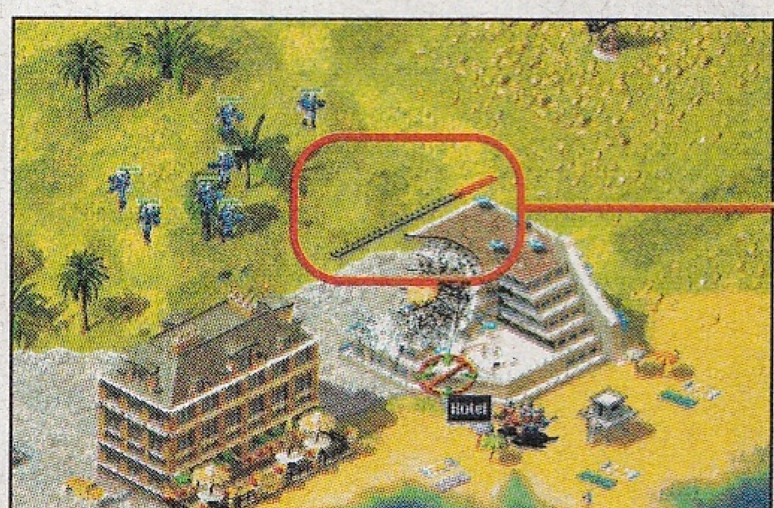
3 Po oczyszczeniu trawnika przed domem klikamy na budynek, sprawdzając jego stan techniczny ❶ i liczebność załogi ❷. Rozbijamy patrol wroga ❸, po czym klikamy po raz drugi na budynek, by go opuścić ❹. Kursor znów się zmienia.



4 Przechodzimy przez ulicę do kolejnego domu położonego blisko wrogiego bunkra ●. Jeśli dom został uszkodzony podczas ataku, wybieramy sapera i wskazujemy mu budynek. Saper naprawia uszkodzenia.

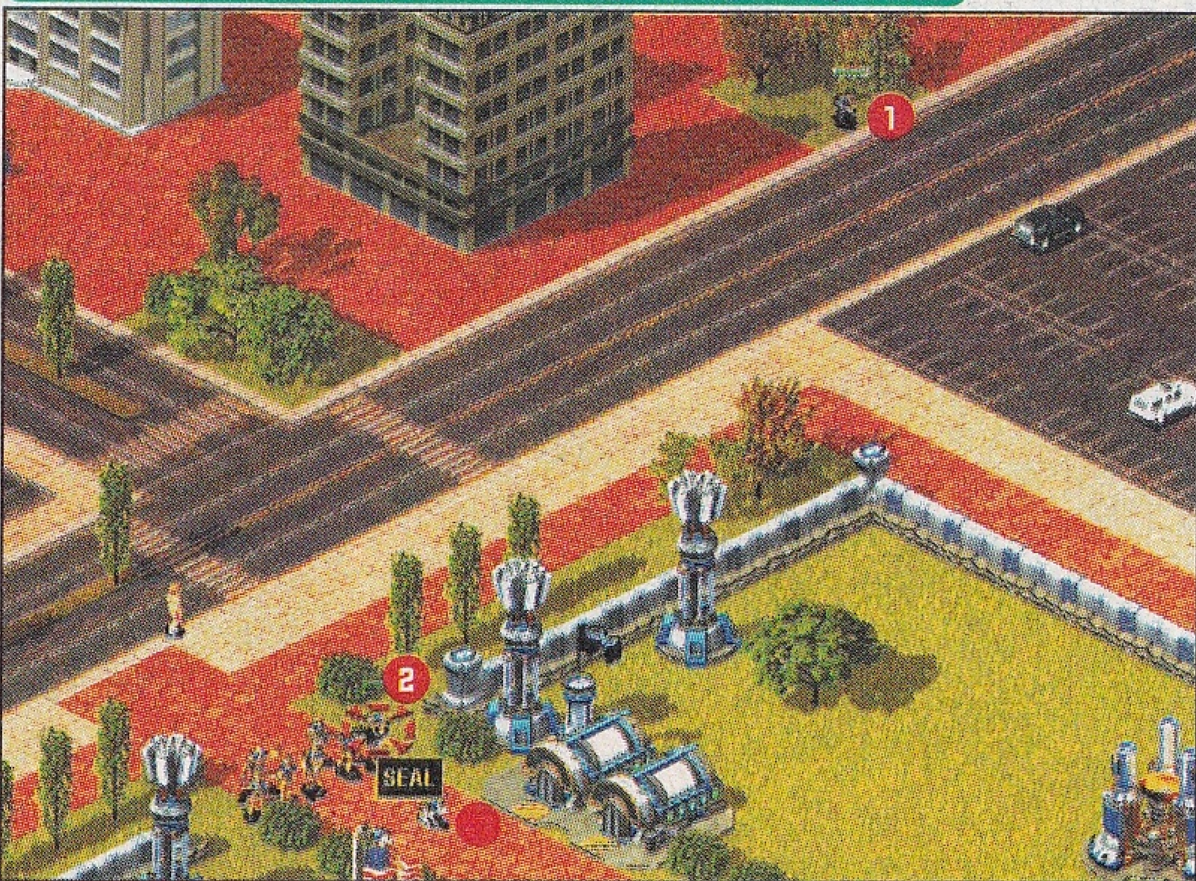


5 Do wyparcia wroga z budynku używamy latającej piechoty aliantów ❺ lub czołgów. Czerwone parasolki na hotelu ❻ wskazują, że jest on obsadzony przez Sowietów. Wskazujemy go latającej piechocie jako cel ❼.

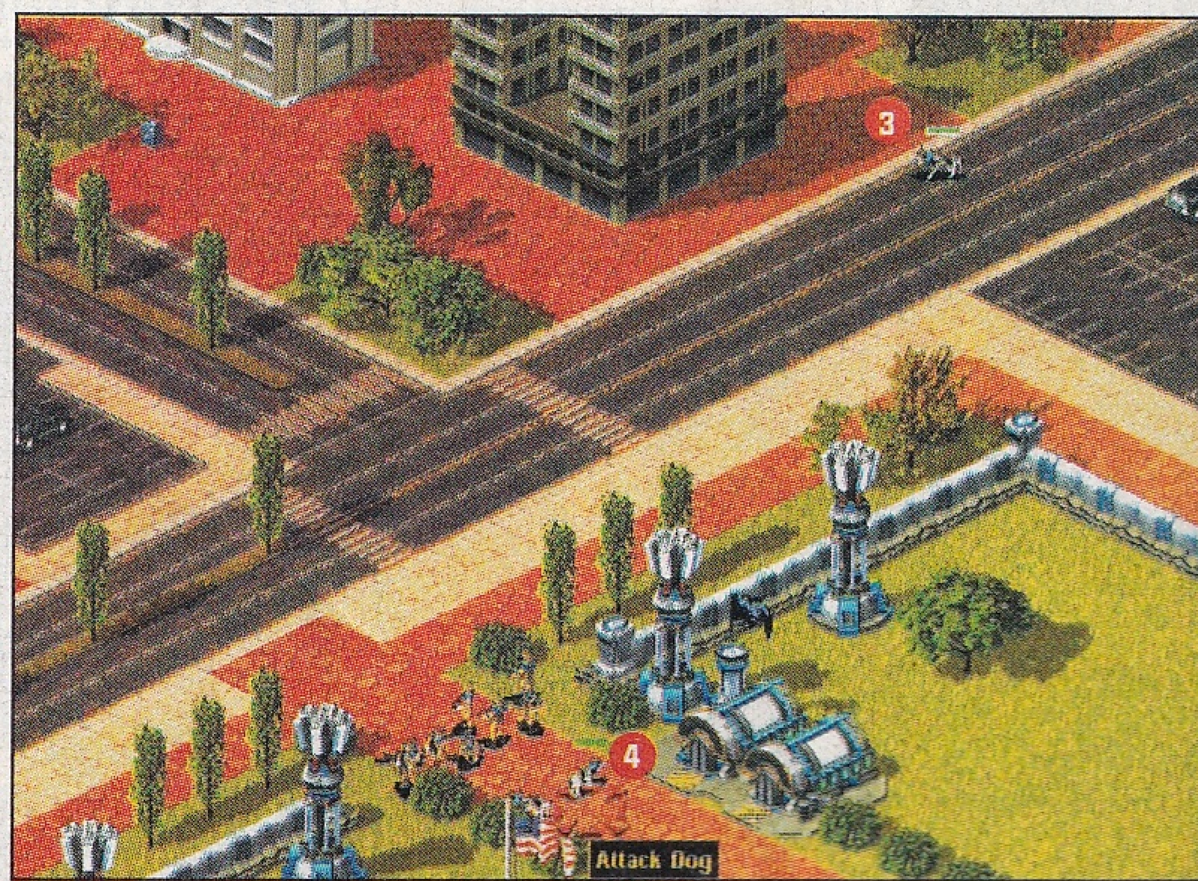


6 Gdy na skutek ostrzału budynek zostaje poważnie uszkodzony ●, piechota nieprzyjaciela opuszcza kryjówkę. W czasie ewakuacji żołnierze przeciwnika są bezbronni. Oto wymarzona okazja, by ich zlikwidować!

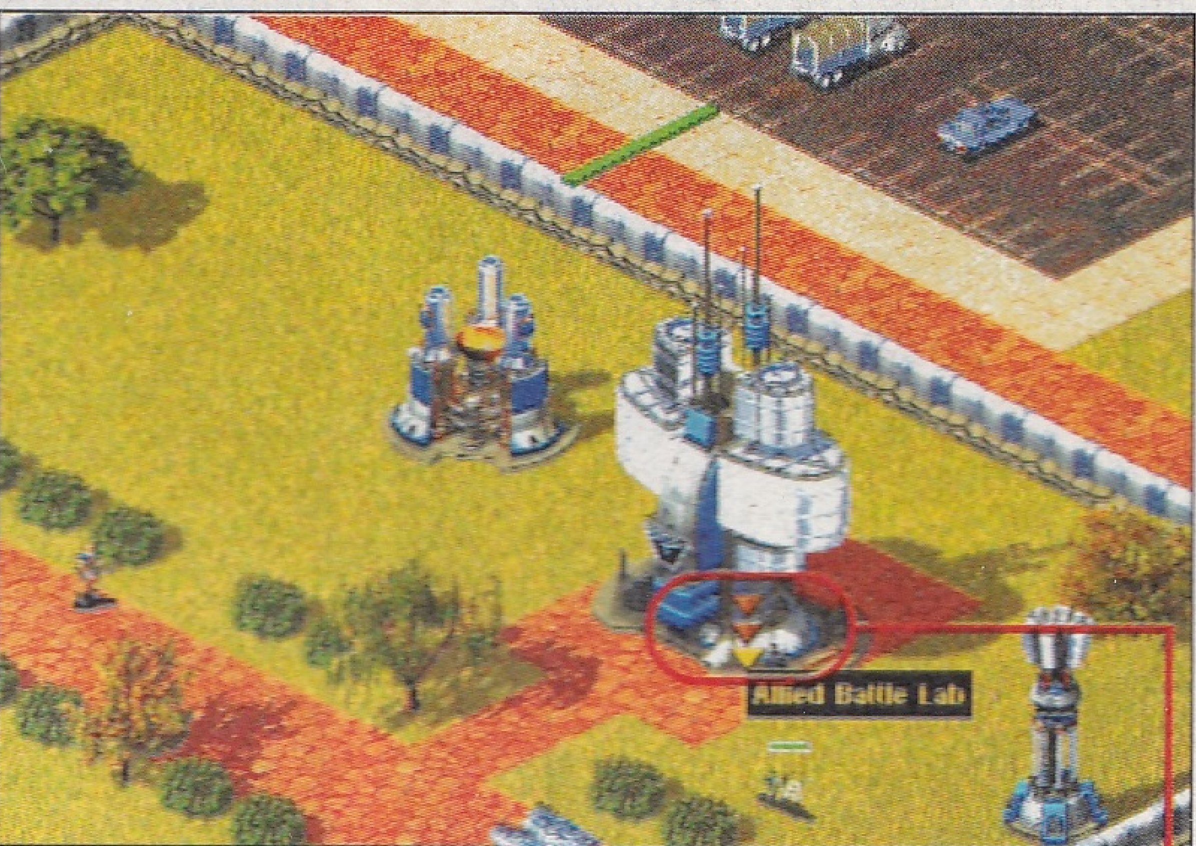
Korzystamy z usług szpiegów



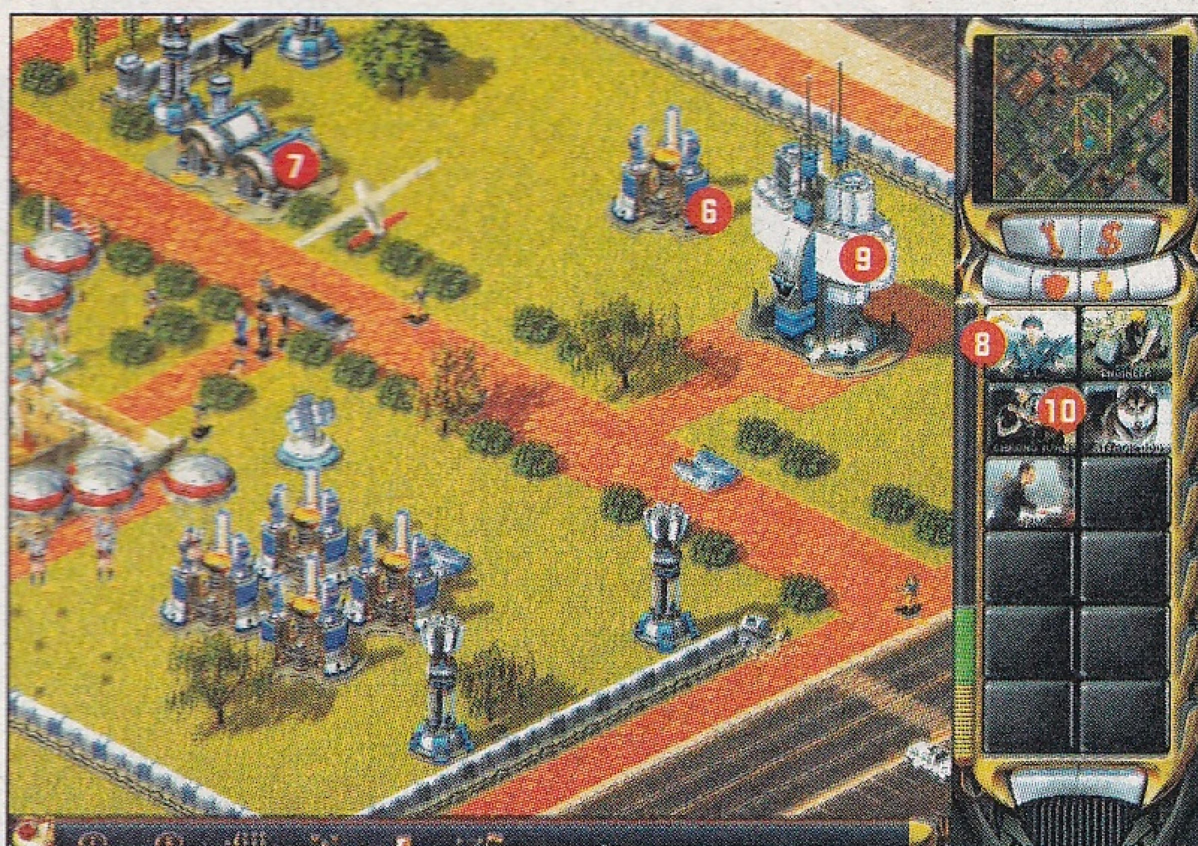
1 Szpieg ❶ walczy po stronie aliantów, choć czasem używają go też Rosjanie. Wybieramy agenta i klikamy na oddział przeciwnika ❷. Szpieg upodabnia się do wrogiego żołnierza. Wykrywają go psy, więc unikamy ich jak ognia!



2 Szpieg upodabnia się nawet do psa ❸, jeżeli za wzór do naśladowania dajemy mu właśnie to zwierzę ❹. Jednak nawet w tej postaci rozpoznają go i atakują psy wroga. W grze brakuje niestety opcji obłaskawiania ich kiełbasą.



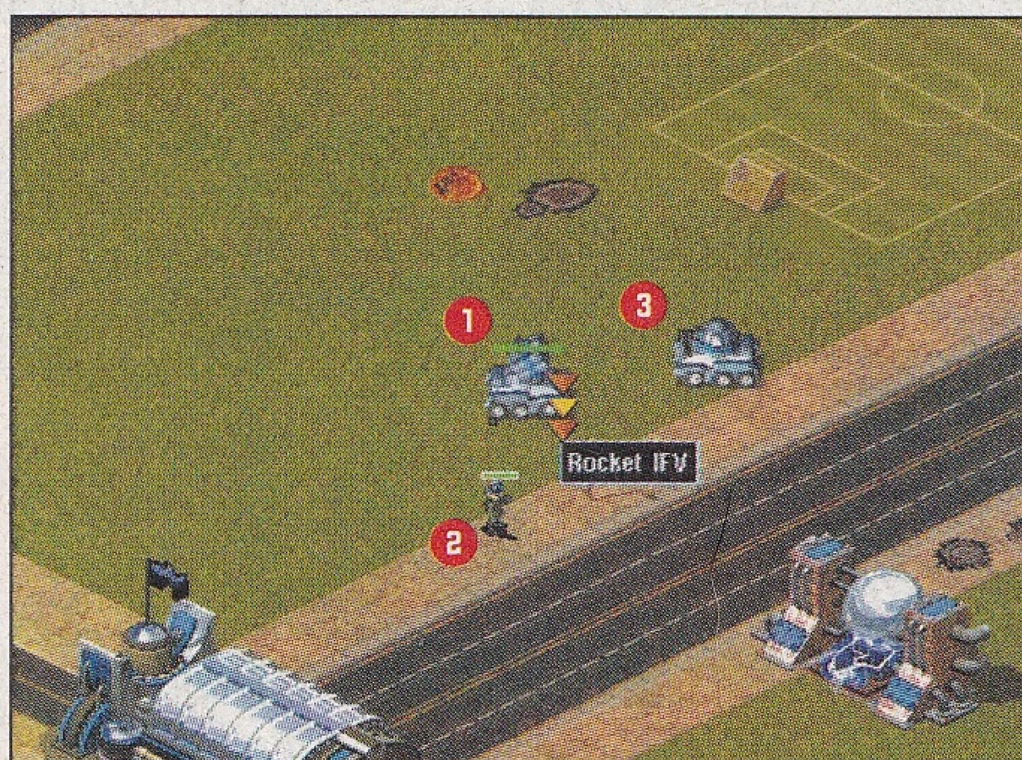
3 Przebrany za wrogiego żołnierza szpieg włamuje się ● do różnych budynków. Efekty jego działalności zależą od tego, które z wrogich instalacji odwiedza. Jednak każdą budowlę penetrujemy tylko raz. Kolejne włamanie do tego samego budynku nie przynosi korzyści.



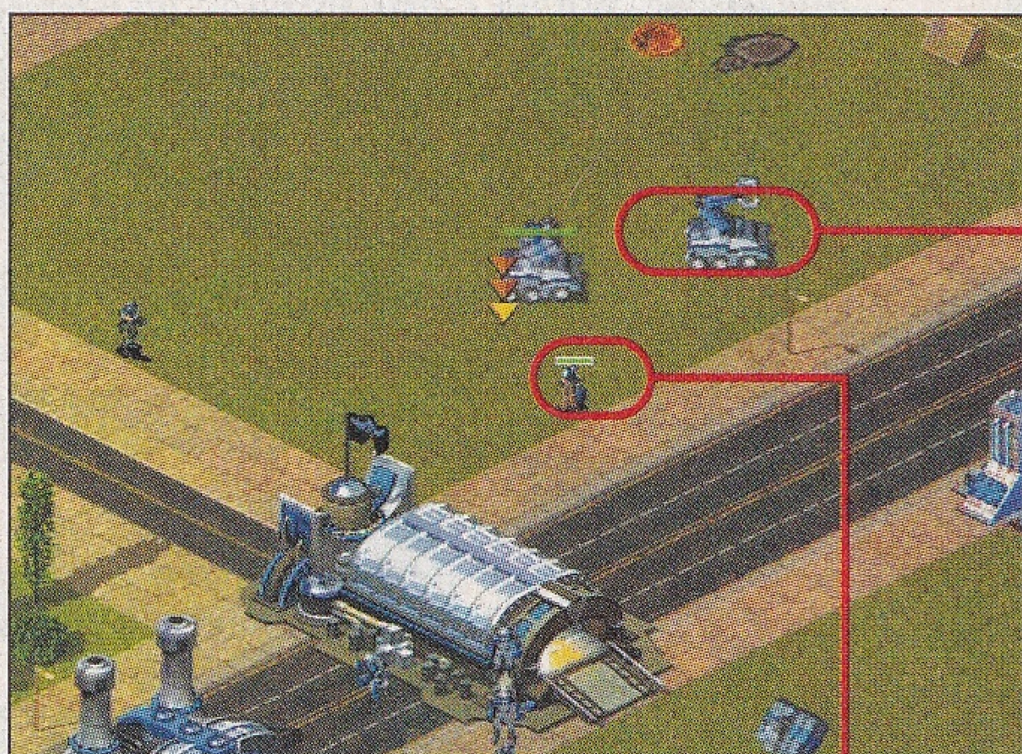
4 Gdy szpieg wchodzi do elektrowni ❻, odcina na pewien czas dopływ prądu do bazy wroga. Gdy odwiedza koszary ❼, w naszych szkolimy żołnierzy – weteranów ❽. Gdy włamuje się do obcego ośrodka badawczego ❾, szkolimy nowe rodzaje jednostek, na przykład Chrono Iwana ❿.

Red Alert 2

Samochody wielozadaniowe

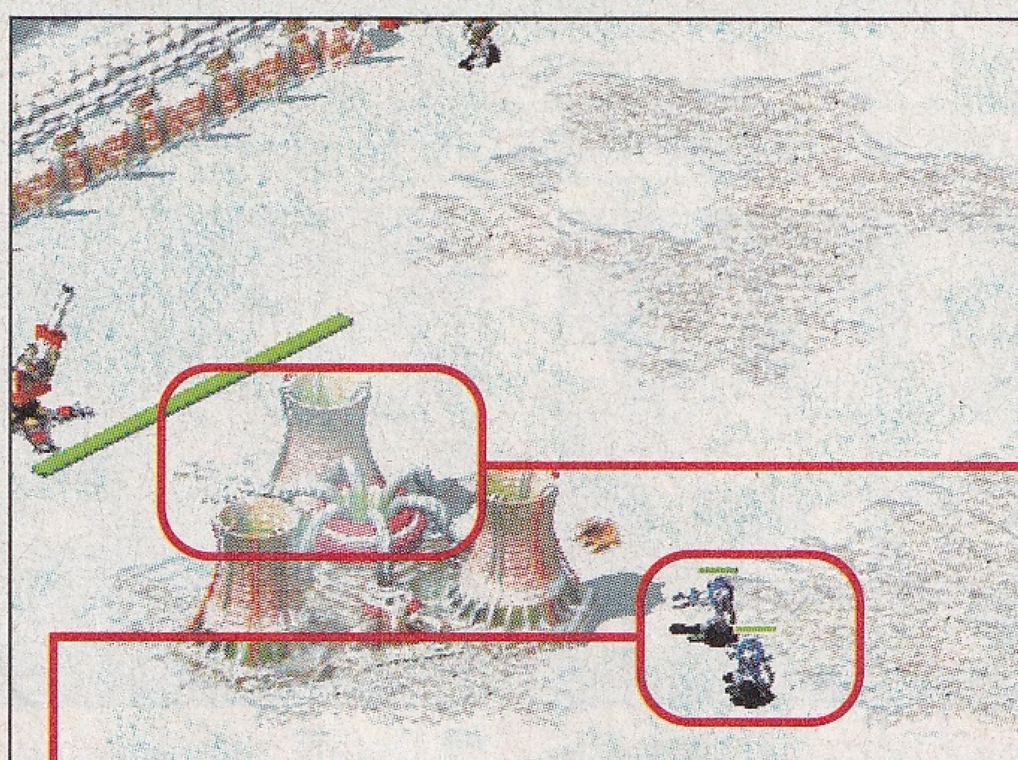


1 Alianckie wozy bojowe wyposażone są w system obrony rakietowej ❶. Po wprowadzeniu piechura ❷ do samochodu otrzymujemy wóz opancerzony przeznaczony do zwalczania piechoty ❸. Wyposażony jest on w karabin maszynowy.

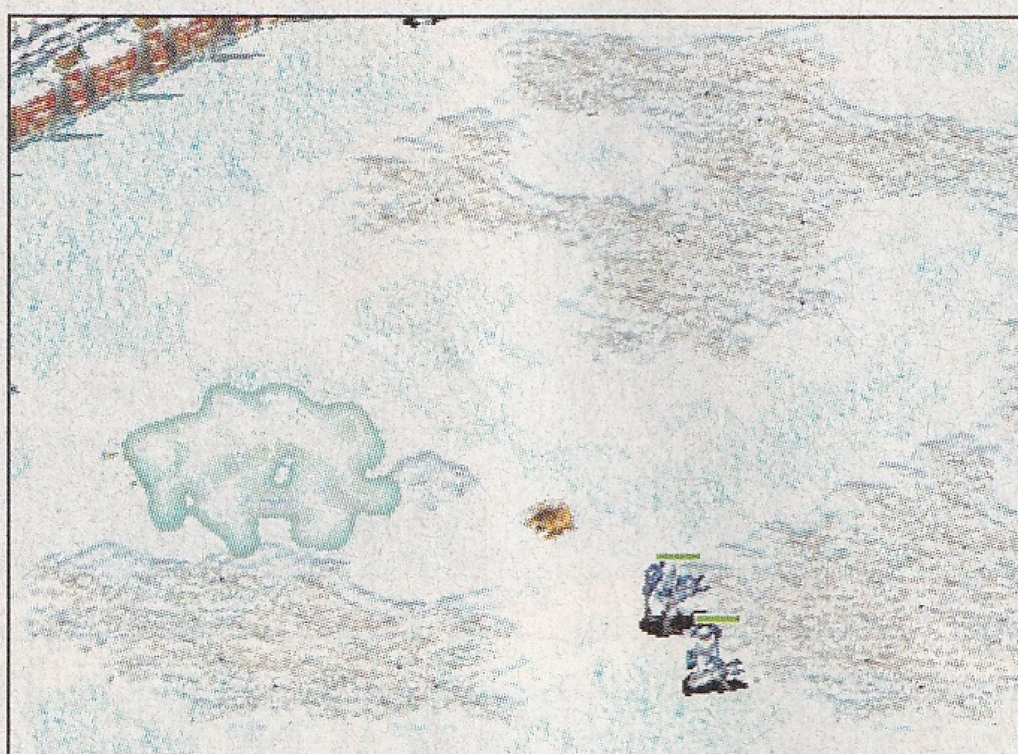


2 Jeśli umieścimy w pojeździe sapera ●, otrzymujemy samochód naprawczy ●. Po zniszczeniu pojazdu saper nie ginie. Wychodzi z wraku, a wtedy kierujemy go w bezpieczne miejsce.

Chronolegioniści

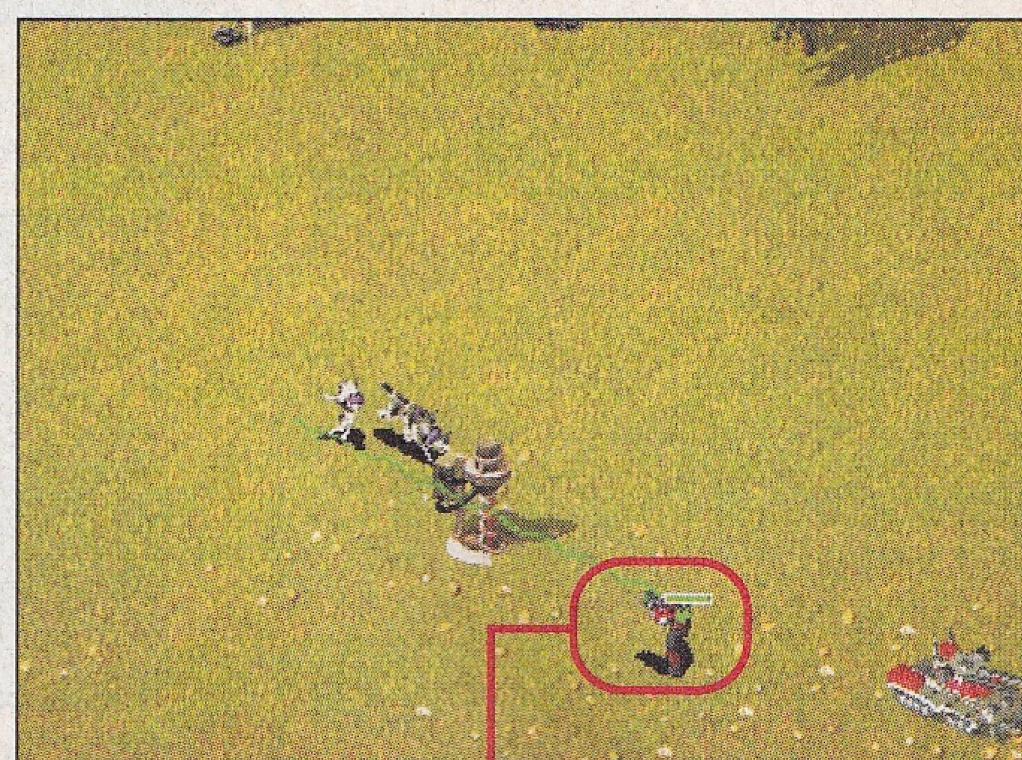


1 Szkoleni w koszarach aliantów chronolegioniści ● przenoszą się na dowolną odległość i wymazują wrogie obiekty z naszej czasoprzestrzeni. Przenosimy żołnierza pod wskazany obiekt, dajemy rozkaz ataku i budynek zaczyna znikać ●.

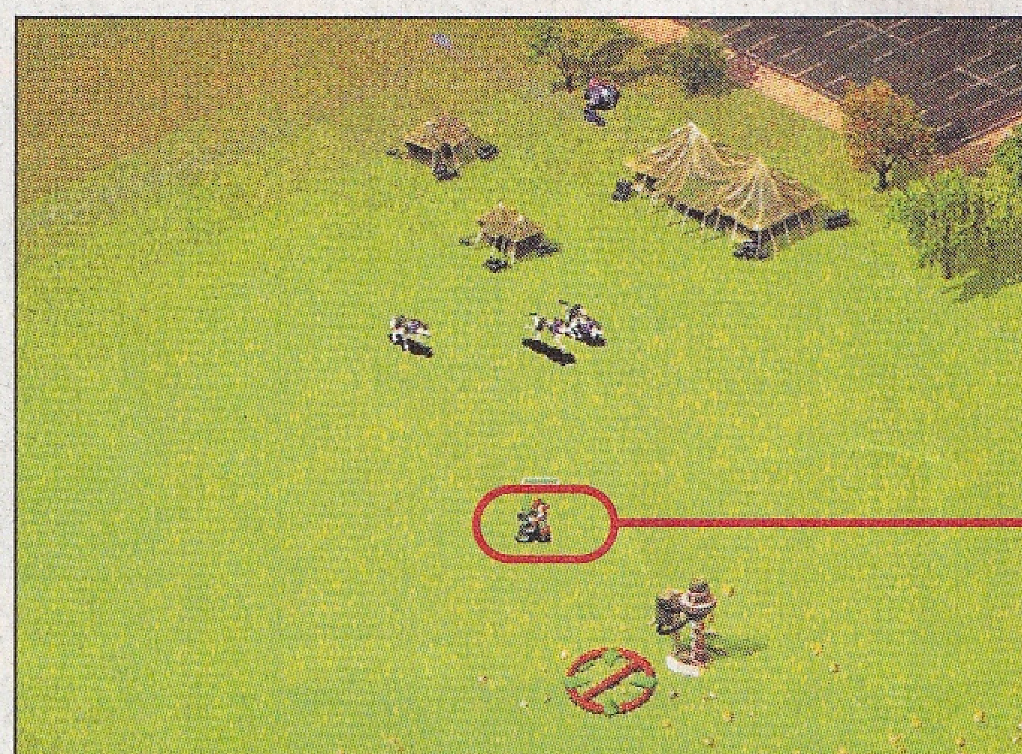


2 Reaktor atomowy zniszczony bronią konwencjonalną wybucha i powoduje skażenie środowiska. Chronolegioniści niszczą go w ekologiczny sposób – po reaktorze nie zostaje ślad!

Tajemniczy Desolator



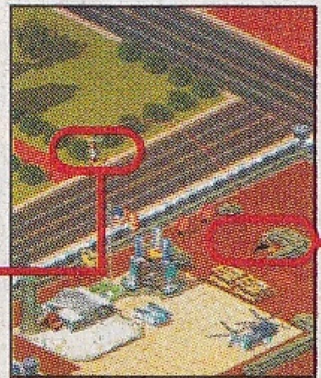
1 Sowiecki Desolator ● to tajemnicza jednostka. W instrukcji obsługi do gry nie ma nawet jej opisu! Strzela z niezbyt okazałej broni – nie boją się jej nawet psy. Ma jednak cechę, która czyni go śmiertelnie niebezpiecznym dla piechoty.



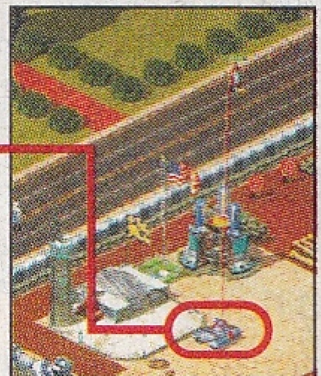
2 Desolator doprowadza do skażenia środowiska. Dwukrotne kliknięcie na jego postać ● powoduje powstanie skażonego pola. Jeśli wchodzi na nie jakiś oddział, żołnierze giną, a pojazdy się psują.

Specjaliści

Jurij

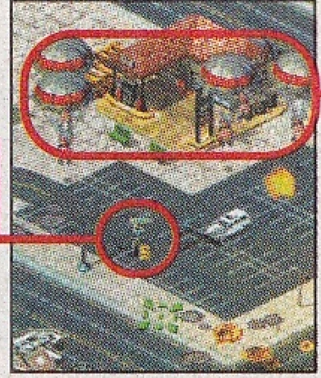


1 Szkolony przez radzieckich specjalistów od prania mózgu Jurij ● nie potrzebuje broni. Siłą umysłu przejmuje kontrolę nad żołnierzami aliantów ●.

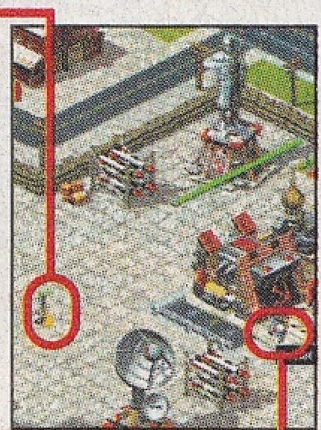


2 Jurij oddziałuje także na pojazdy ●. Gdy chcemy zmienić cel ataku psychicznego, pozbywamy się poprzedniej ofiary, klikając na Jurija. Żołnierz przeciwnika ginie.

Tanya

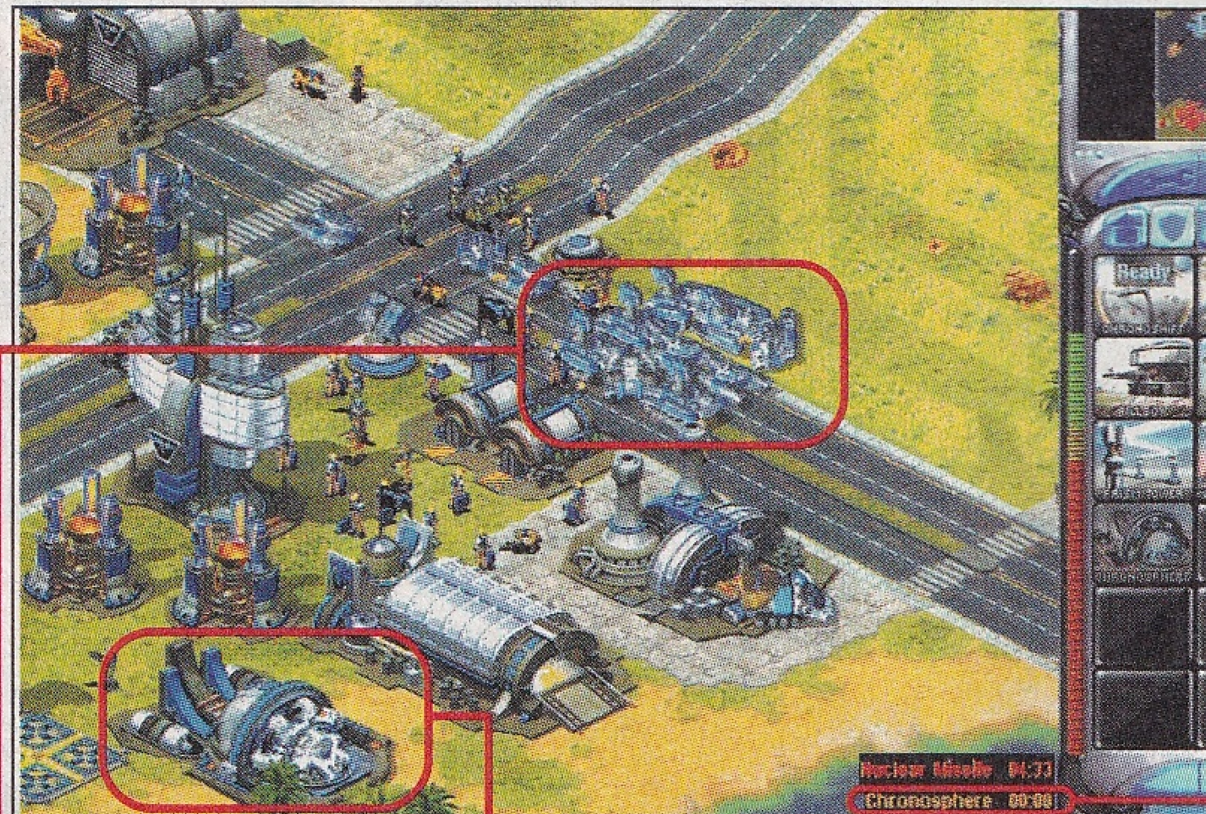


1 Aliancka agentka Tanya ● jest doskonałym snajperem i komandosem. Świetnie pływa i walczy z sowiecką piechotą. Nie straszny jej nawet silny oddział spadochroniarzy ●.

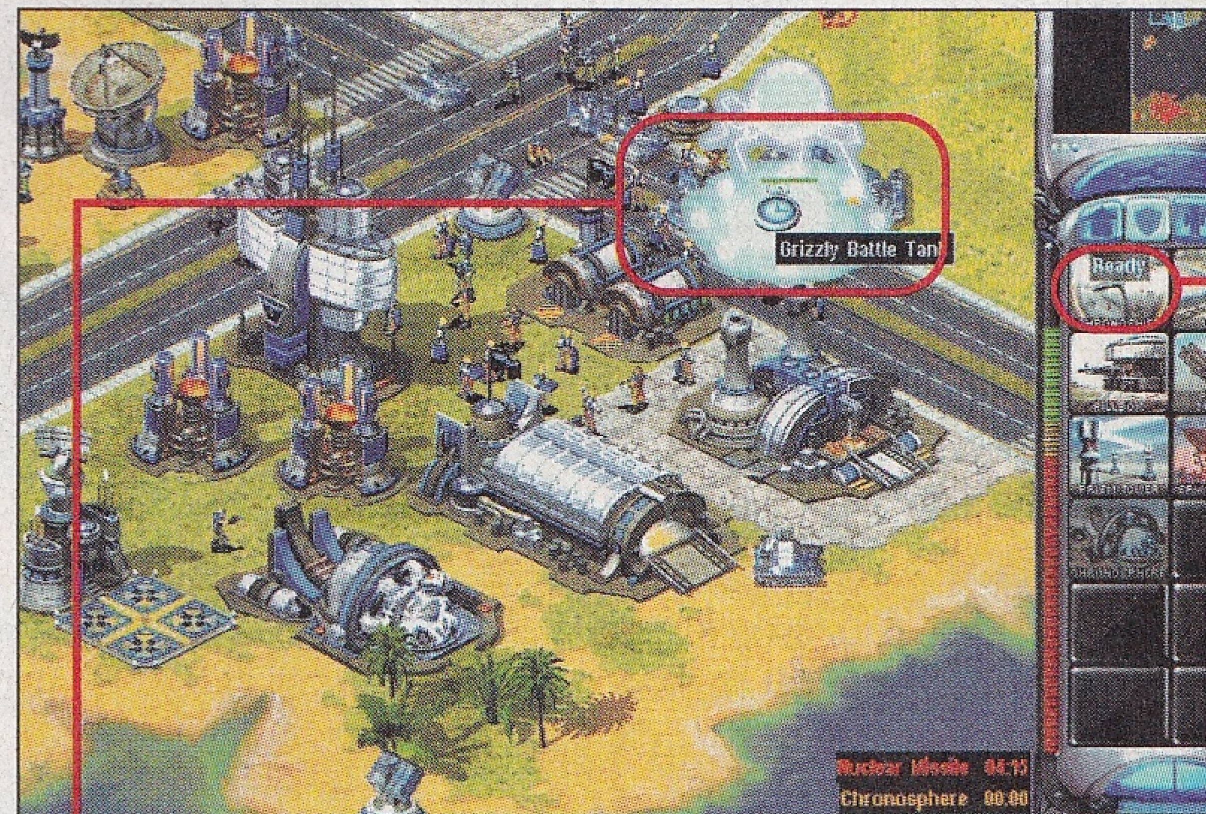


2 Tanya ● podkłada ładunki wybuchowe pod budynki wroga. Wybieramy ją i klikamy na budynek przeciwnika. Kursor zmienia się w detonator ●, a Tanya rusza do dzieła.

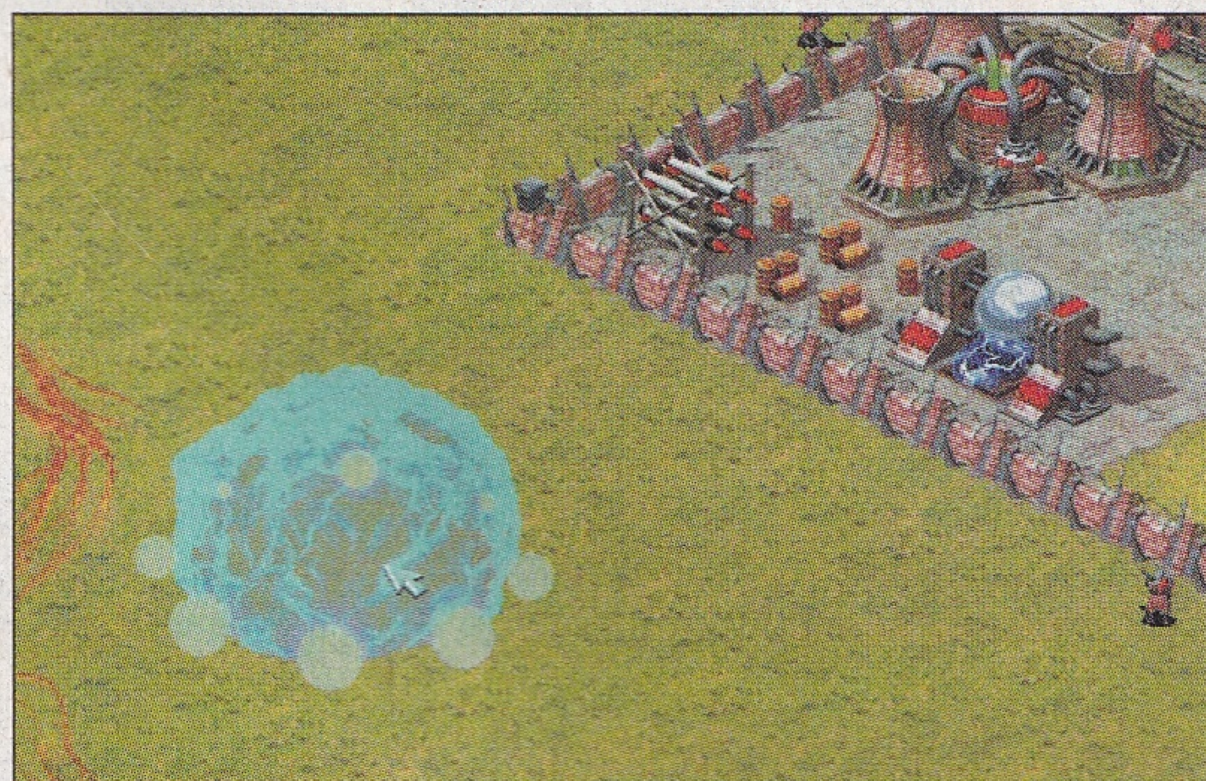
Posługujemy się Chronosferą



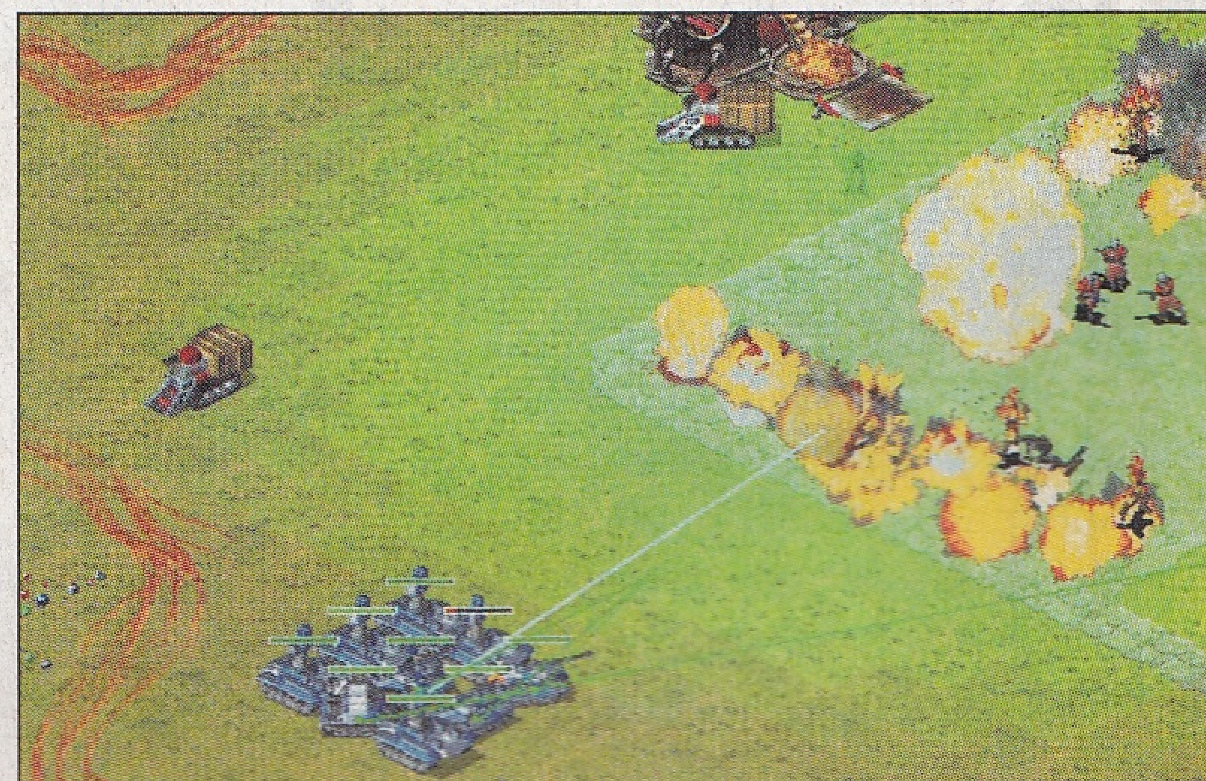
1 Dzięki Chronosferze ● nasze oddziały przenoszą się w dowolny punkt na mapie – do desantu na wyspę nie potrzebujemy poduszkowców ani helikopterów. Urządzenie to ładuje się 10 minut ●. Wysyłane oddziały ustawiamy w czworobok ●. Wtedy Chronosfera przenosi więcej jednostek.



2 Klikamy na punkt pośrodku czworoboku, a wtedy ukazuje się obłok ●. W tej chwili możemy jeszcze zrezygnować z wysłania oddziałów i zmienić skład grupy. Chronosfera pozostanie gotowa do działania ●. Dbamy jednak o zaopatrzenie bazy w energię, bo bez prądu Chronosfera nie działa.

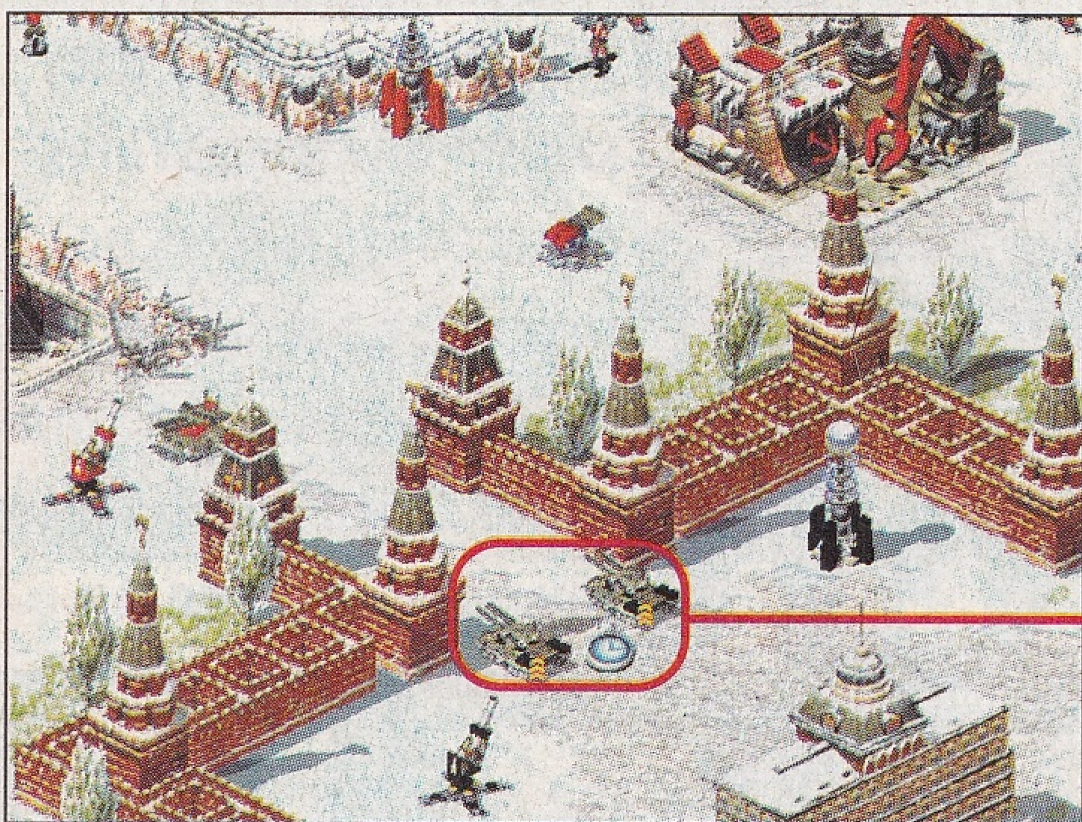


3 Wybieramy punkt docelowy tak, by w jego pobliżu nie było budynków ani wody. Inaczej tracimy część przesyłanych jednostek. Jeśli wysyłamy przez Chronosferę piechotę, umieszczamy żołnierzy w transporterze opancerzonym lub poduszkowcu. W przeciwnym wypadku giną!



4 Po przeskoku oddziały natychmiast wchodzą do walki. Zazwyczaj nie mamy szans przyjść z pomocą wysłanej grupie. Dlatego przerzucone przez Chronosferę oddziały wykonują misje samobójcze. Gdy zbieramy siły do ataku, warto wysyłać przez Chronosferę szybkie jednostki zwiadowcze.

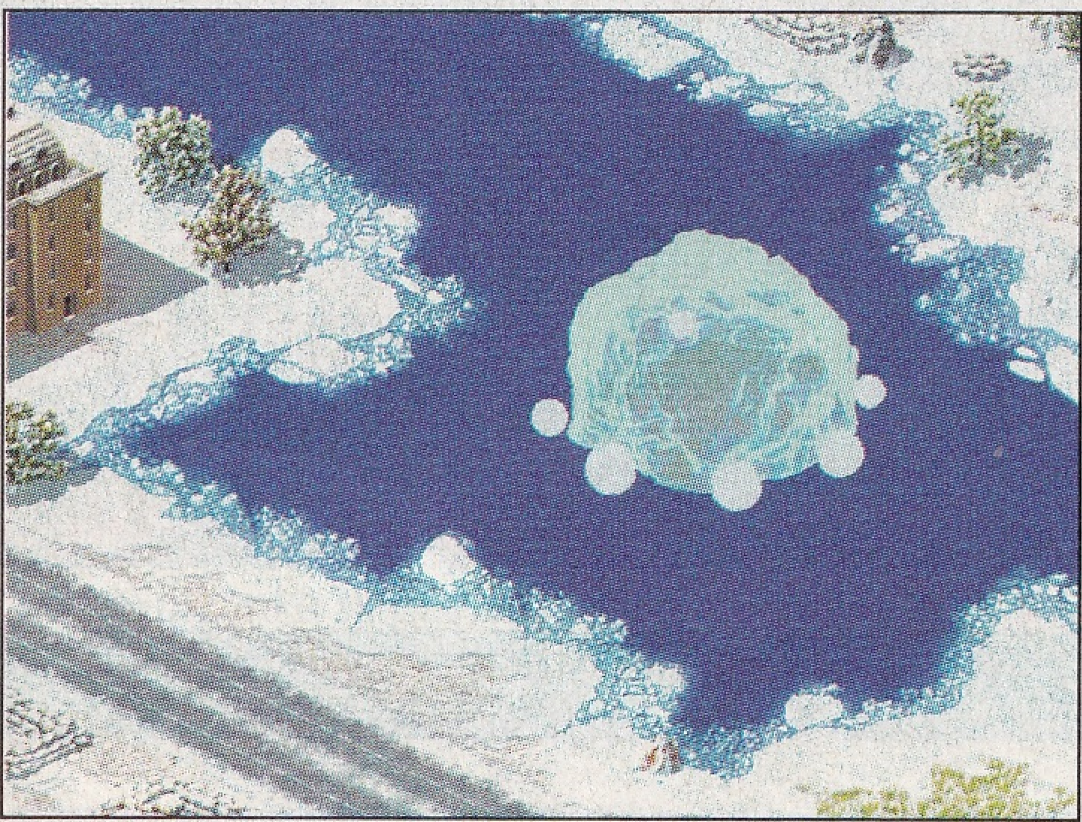
Chronosfera kontra Sowieci



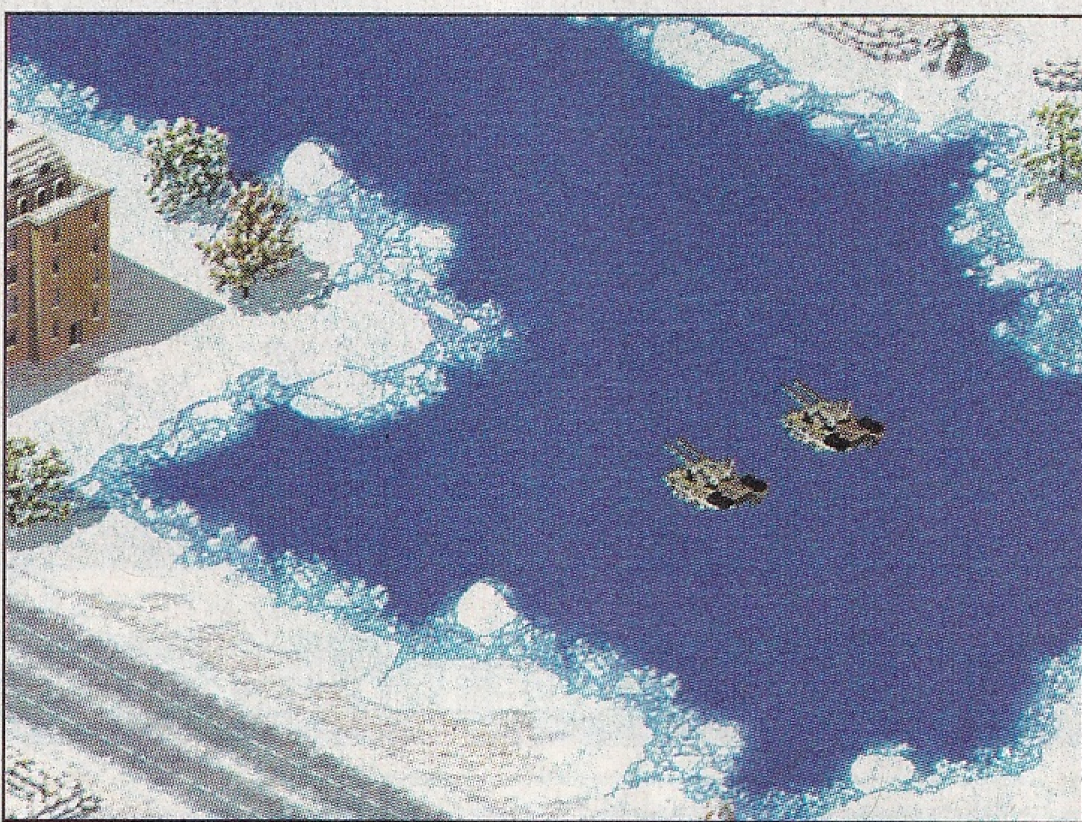
1 Chronosfera transportuje także jednostki przeciwnika. Czarna Gwardia ● prezydenta Romanowa zadałaby naszym wojskom ciężkie straty. Dlatego uruchamiamy Chronosferę i nieszczymy radzieckie czołgi.



2 Klikamy na czołgi. Pojawia się obłok. W czasie przenoszenia jednostek przeciwnika rzadko wykorzystujemy maksymalną pojemność Chronosfery, bowiem wróg rozprasza oddziały.



3 Jako cel wskazujemy dowolny zbiornik wodny. Jeśli w okolicy nie ma żadnego jeziora ani rzeki, przenosimy czołgi na duży budynek lub górę.

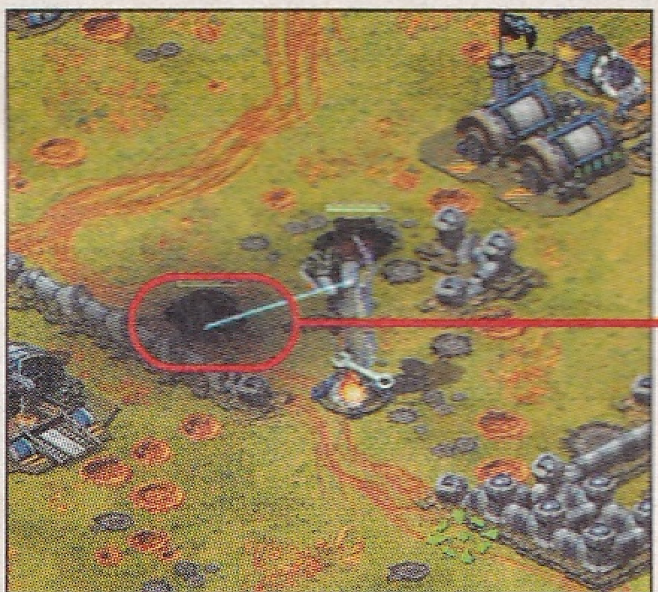


4 Przez chwilę maszyny unoszą się na powierzchni, ale zaraz potem znikają w wodzie. Okręty wroga niszczymy podobnie, tyle że przenosimy je na ląd.

Żelazna kurtyna

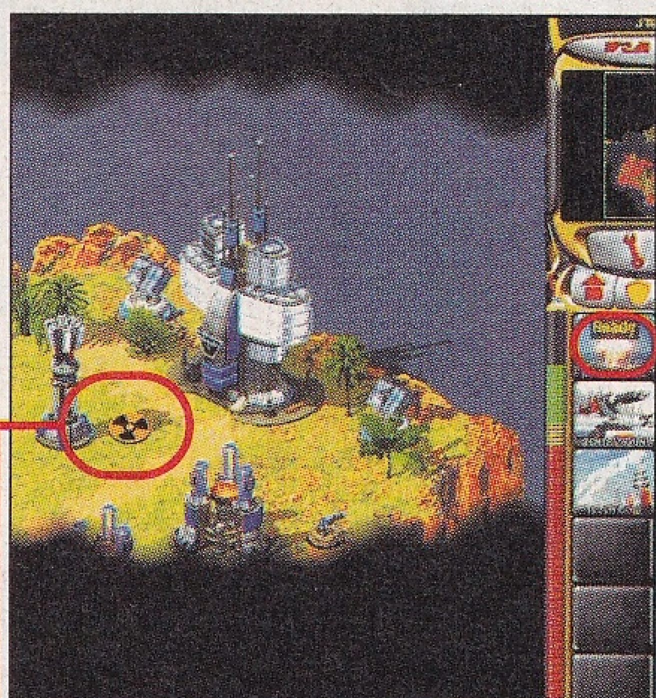


1 Tego wynalazku Rosjan używamy do wyprowadzania ataków. Gdy kurtyna jest naładowana ●, klikamy na jej ikonę, a potem pośrodku grupy pojazdów. Oto nasz oddział uderzeniowy. Wysyłamy go do walki.



2 Kurtyna chroni oddział ● przed wszystkimi atakami z wyjątkiem psychicznych. Zanim przestanie działać, niszczymy najważniejsze lub najgroźniejsze obiekty wroga. Dopiero gdy osłona znika, zajmujemy się wrogą piechotą.

Broń atomowa



1 Rakiety przenoszące głowice atomowe sieją spustoszenie w szeregach aliantów. Po wybudowaniu silosu i uzbrojeniu głowicy ● wskazujemy miejsce ataku. Kursor zmienia się w symbol radioaktywności ●.



2 Wybuch niszczy budynki ●, a piechota ginie od skażenia utrzymującego się przez krótki czas. Specjalne budynki przeciwnika, takie jak Chronosfera, wytrzymują atak jądrowy. Po uderzeniu nuklearnym niszczymy je bronią konwencjonalną.

Kontrola pogody



1 System kontroli pogody jest najpotężniejszą bronią aliantów. Gdy jest gotów do akcji, wybieramy miejsce ataku. Kursor zmienia się w chmurkę ● Takiego zjawiska nie zapowiadają w prognozie pogody!



2 Z małej chmury wielki deszcz: pioruny uderzają we wszystkie budowle na dużym obszarze. Straty są spore, choć tylko słabsze budynki zostają całkowicie zniszczone. Wróg zdąży naprawić uszkodzenia przed kolejnym atakiem.

Wehikuł czasu

Gra przygodowa na PC | Uwięziony w przyszłości Brendan Wales potrzebuje naszej pomocy! Z poradnikiem GIER naprawiamy machinę czasu i ułatwiamy mu powrót do domu

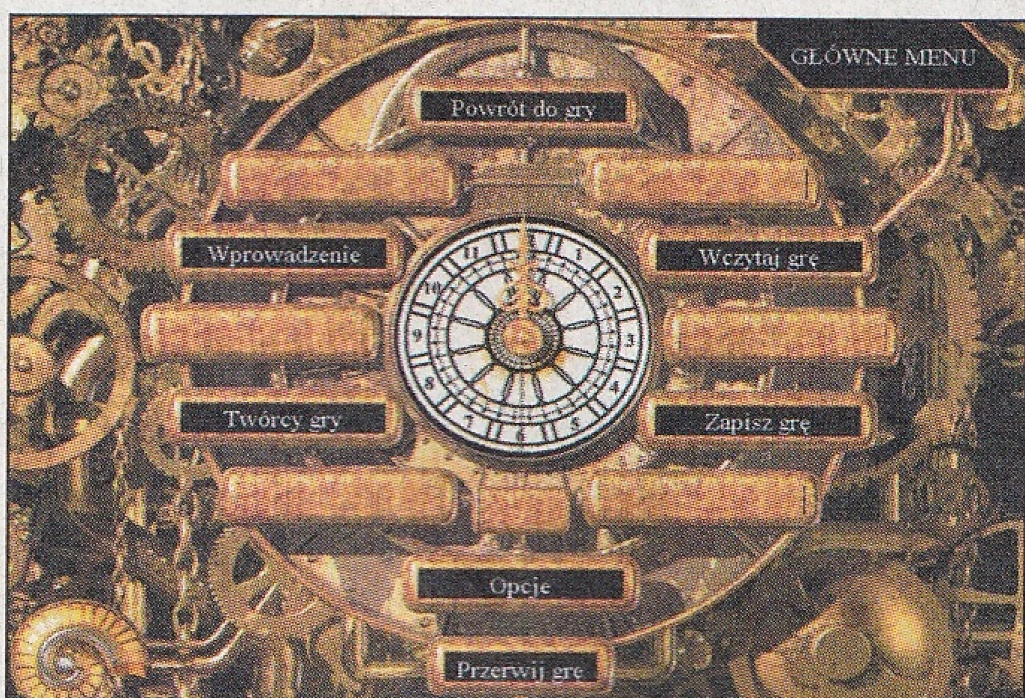
Test gry w numerze 7-8/2000 na stronie 32

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Wprowadzenie

Wehikuł czasu to gra przygodowa z elementami zręcznościowymi. Niektóre etapy rozgrywki przechodzimy na kilka sposobów. Warto wykonywać dodatkowe, nieobowiązkowe zadania, bowiem ich ukończenie ułatwia przejście gry.

Zapisujemy i wczytujemy grę



W czasie gry naciskamy klawisz esc i wybieramy opcję Zapisz grę. Następnie lewym przyciskiem myszy klikamy na jedną z dwunastu szufladek, wpisujemy nazwę i naciskamy klawisz Enter. Aby powrócić do zapisanej gry, wybieramy Wczytaj grę. Każde zapisanie stanu gry zmniejsza punkty energii jad-garrul. Za darmo zapisujemy grę w sferach, gdzie zużywane są punkty energii z puli dodatkowej. Najlepiej zachowywać grę przed nadejściem Fali Czasu, gdyż po przemianie energia jest uzupełniana.

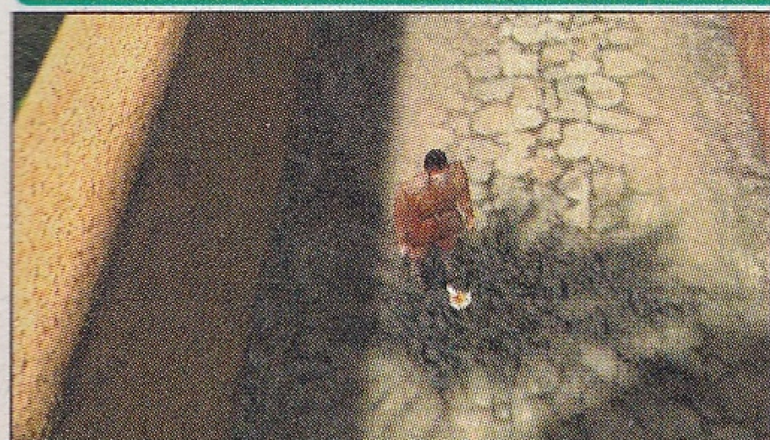
Uwaga na błędy!

Autorzy Wehikułu czasu nie ustrzegli się błędów. Czasami któryś z bohaterów blokuje się i traci możliwość poruszania. Pozostaje wówczas wczytanie zapisanego wcześniej stanu gry. Problemy pojawiają się także przy rozwiązywaniu zagadek logicznych. Na przykład eksperymentowanie z klepsydrami podczas uwalniania króla Ulmoretha powoduje, że nawet jeśli później przekręcamy klepsydry we właściwy sposób, nie dajemy rady uwolnić władcy. Zagadkę musimy rozwiązać w pierwszej próbie, w przeciwnym razie nie ukończymy gry!

Mapa Grodu Klepsydry



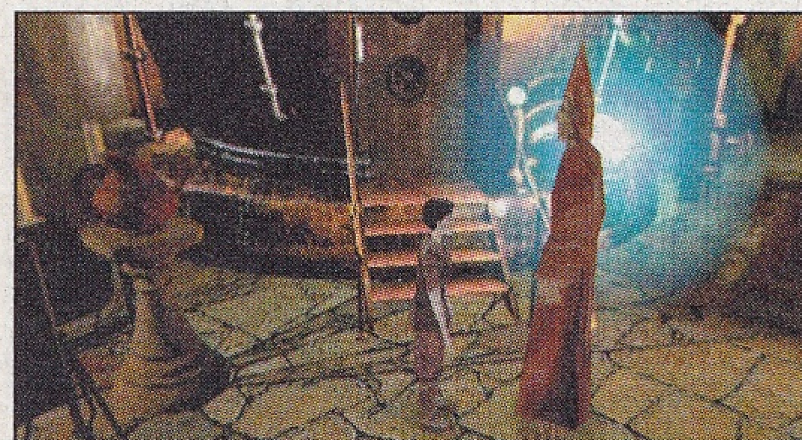
Stawiamy pierwsze kroki



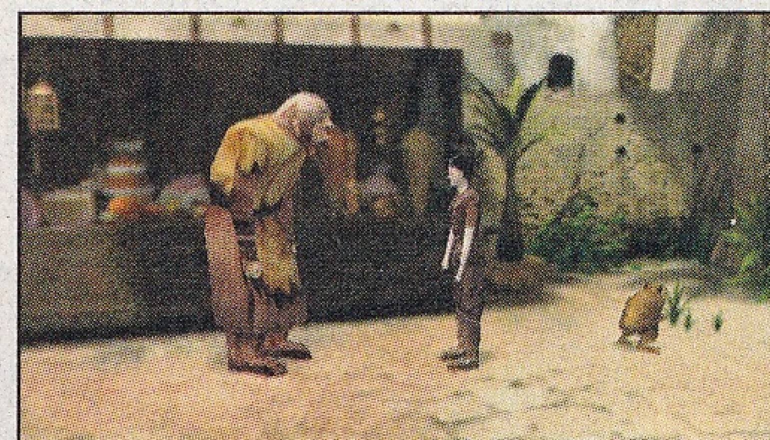
1 Po pojawieniu się w Świecie Piasku podnosimy leżącą przed nami muszlę nautilusa (1 na mapie) i idziemy do świątyni Kronosa 2. Gdy opuszczamy Plac Klepsydry, Fala Czasu po raz pierwszy zamienia nas w dziecko.



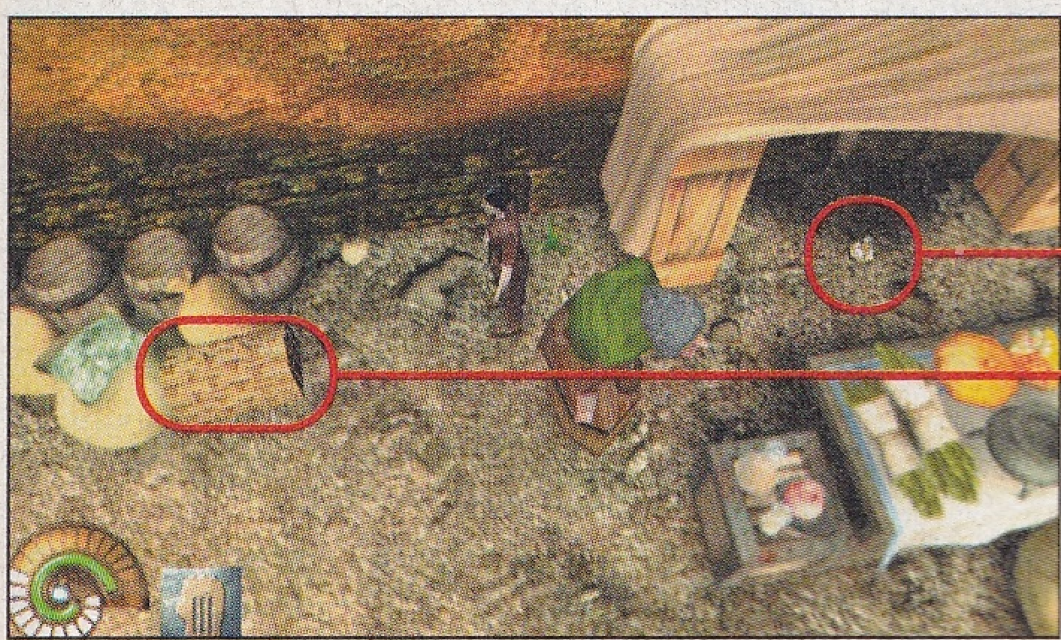
2 W świątyni Kronosa rozmawiamy z kapłanem, a następnie wchodzimy do sfery chronomantycznej. Poznajemy uwięzionego lemura i dotykając niebieskich kryształów, uczymy się trzech pierwszych zaklęć.



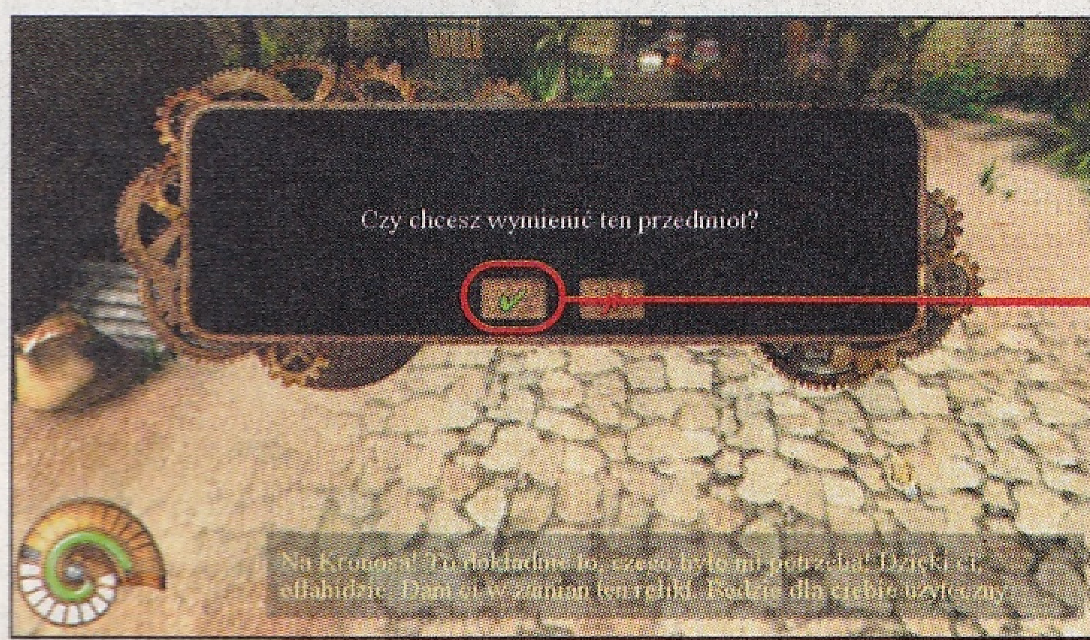
3 Gdy opuszczamy sferę, kapłan kieruje nas do monasteru. Niestety jedyna prowadząca tam droga biegnie przez niebezpieczną pustynię. Nie przejdziemy przez nią, jeśli nie posiadamy magicznego reliktu.



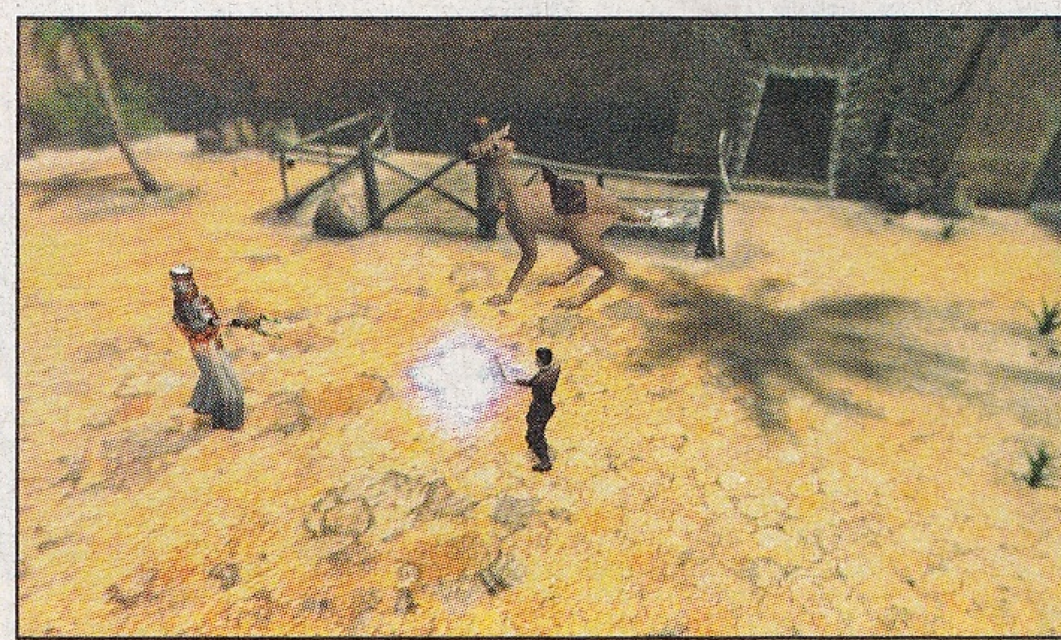
4 Strażnik przy zagrodzie trójnożców (3 na mapie) wspomina o człowieku, który przebył pustynię. To sklepikarz 4, narzekający na ból pleców. Lekarstwo na jego dolegliwość ma stara handlarka 5.



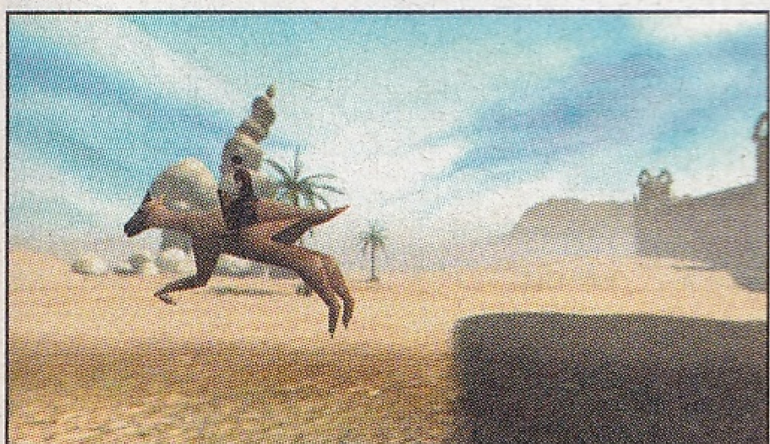
5 Odwracamy uwagę sprzedawczyni. Drażnimy stworzonko siedzące w wiklinowym koszyku, a gdy kobieta podchodzi do klatki, wbiegamy za stragan i zabieramy maść vissahidzką.



6 Aby uleczyć chorego, podchodzimy do niego, wybieramy buteleczkę z ekwipunku i naciskamy klawisz Spacji. Klikamy na zielony znaczek. Otrzymujemy relikt, dzięki któremu nie błądzimy na pustyni.



7 Ruszamy do zagrody trójnożców (3 na mapie). Atakujemy strażnika czarem **rozstrojenie**: naciskamy klawisz [C], wybieramy czar, ustawiamy się na wprost wroga i naciskamy klawisz [ctrl].



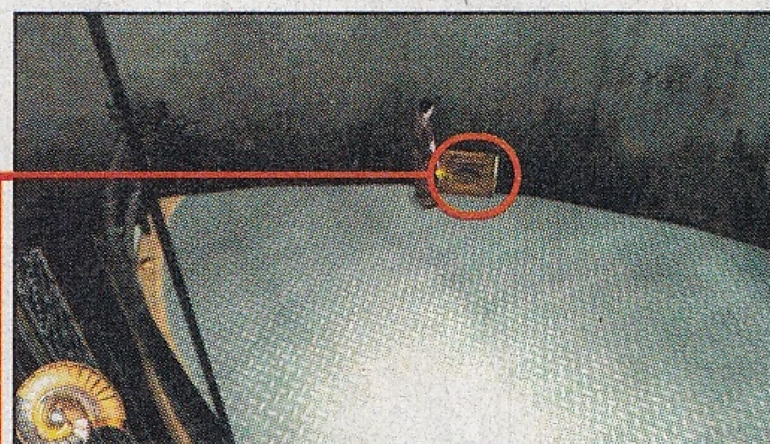
8 Po kilku trafieniach zwyciężamy. Podchodzimy do zdobytego wierzchowca, wyjmujemy broń i ruszamy w drogę. Dzięki reliktowi bezpiecznie docieramy do monasteru.



9 Przed wejściem na pajęczynę mostków stoi drewniana tablica. Oglądamy ją i słyszymy sześć dźwięków. To wskazówka, którą drogę wybrać: przy każdej kładce rozlega się inny dźwięk.



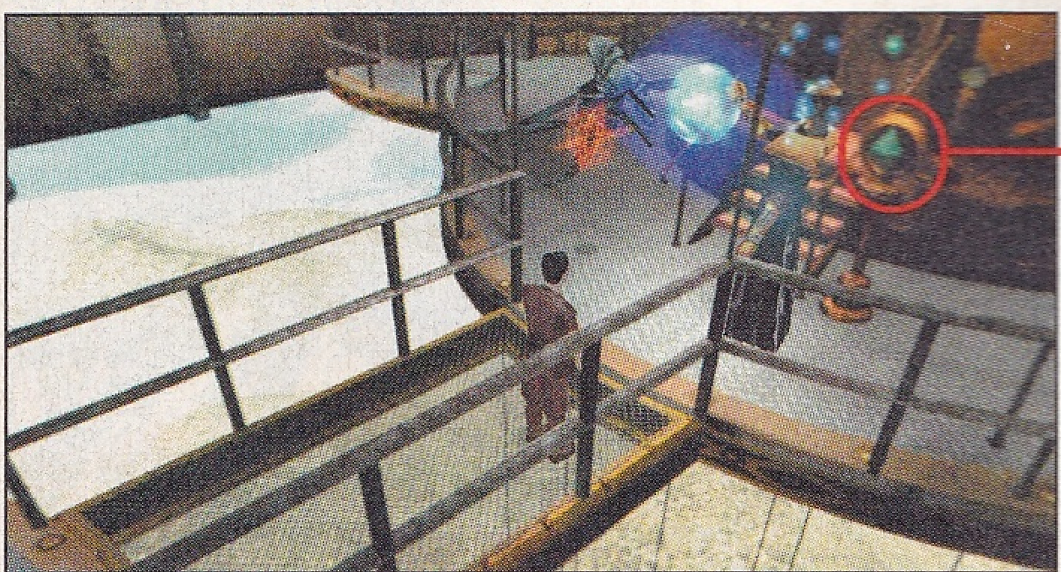
10 Zwyciężamy strażnika i wchodzimy do monasteru. Idziemy w lewo po schodkach do warsztatu. Zabieramy puszkę z olejem ze stołu i grudkę czarnej soli leżącą przy maszynie.



11 Idziemy do sali z zegarami. Skręcamy w lewo, zabieramy piaskowy glob i otwieramy kratę wentylacyjną. Aby ją odblokować, używamy puszki z olejem. Wchodzimy do sfery.



12 Wchodzimy w głąb jaskiń. Dotykając kryształów, uczymy się **kontrzaklęcia** i **zatrzymania czasu**. Na trzeci, najbliższy wejścia kryształ rzucamy czar **zatrzymania czasu**. Dotykając unieruchomionego kamienia, poznajemy kolejne zaklęcie.



13 Wychodzimy ze sfery. Pojawia się Tetradon Logor Szar i próbuje nas rozstroić! Używając zielonego kamienia zamontowanego przy sferze uwalniamy lemura. Tetradon i tak go pokonuje, ale przynajmniej udaje nam się uciec.



14 Kanałem wentylacyjnym prześlizgujemy się do warsztatu badawczego. Podbiegamy do koła sterującego i kręcimy nim, uruchamiając kolejkę. Wskakujemy do wagonika, zbliżając się do krawędzi i naciskając klawisz Spacji. Gdy uciekamy z monasteru, Fala Czasu zamienia nas w staruszka.

Wehikuł czasu

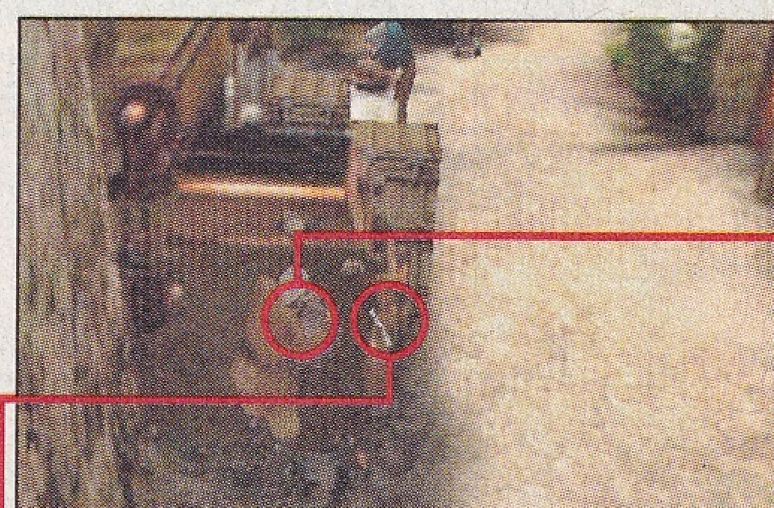
Odnajdujemy Vel Subeka



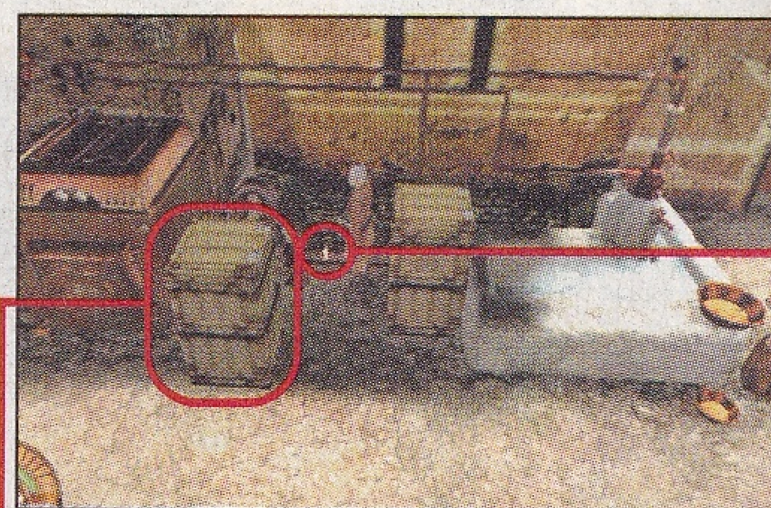
15 Wracamy do trójnożca, wskakujemy na niego i jedziemy na pola pod Grodem Klepsydry. Rozmawiamy z tubylcem, który zgadza się zaopiekować naszym wierzchowcem. Zasypany kolejnymi pytaniami mężczyzna prowadzi nas aż do samych bram miasta.



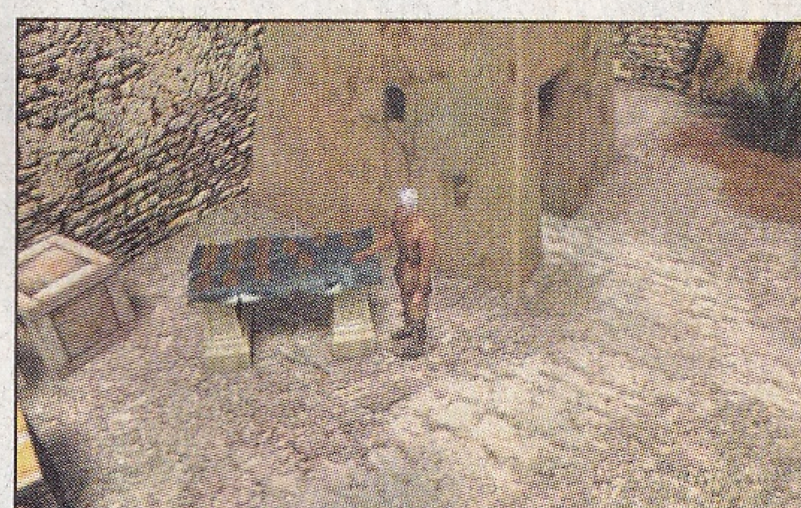
16 Na placu za bramą podnosimy wiadro (16 na mapie). Miodoktusy rosnące w różnych częściach miasta 6 i 7 przycinamy nożem znalezionym w domu Hamiat 8. Tak zdobywamy dwa kawałki tych cennych roślin.



17 Idziemy do Atamachii 9 myjącej naczynia. Podnosimy klucz maszynowy, przestawiamy dźwignię ● i przekręcamy w lewo zawór ●. Górna rura jest nieszczelna! Naprawiamy ją stojąc na skrzyni.



18 Znów przekręcamy zawór w lewą stronę, odsuwamy skrzynię ● i dostrzegamy dziurę ●. Naprawiamy uszkodzenie kluczem, a Atamachia przekazuje nam jeden z kluczy potrzebnych do zdobycia pieczęci.



19 Hamiat, posiadaczka drugiego klucza, szuka przepisu, który zaspokoiłby gusta Vel Subeka. Z wiaderka 10 na placu centralnym wyciągamy ziele merth. Kładziemy je na stole z orzechami 11 i zostawiamy, aby wyschło.



20 Wysuszoną roślinkę niesiemy do domu Hamiat 8. Liście wrzucamy do garnka z wodą ● i zaparzamy herbatę. Do pełni smaku brakuje cukru, który zastępujemy kawałkiem miodoktusa.



21 Od zadowolonej Hamiat dostajemy drugi klucz. Używając obu kluczy, otwieramy skrzynkę ●. Idziemy do czerwonych wrót (24 na mapie), dzwonimy trzy razy, pokazujemy strażnikowi pieczęć hierarchy.



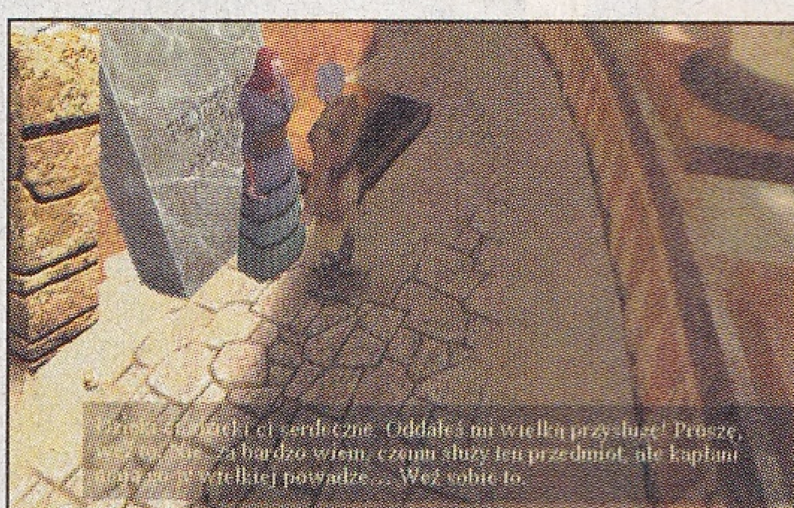
22 Droga do laboratorium Vel Subeka stoi teraz przed nami otworem. Jednak zanim wejdziemy do środka, warto zatroszczyć się o kilka przydatnych przedmiotów.



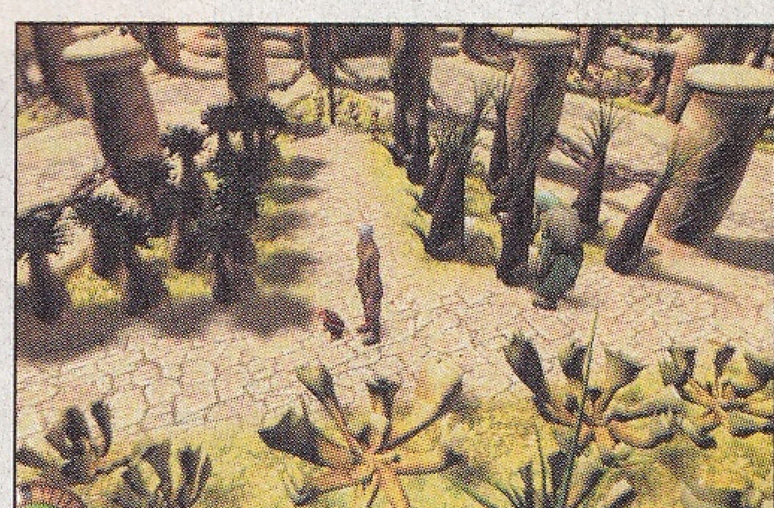
23 Idziemy do domku (12 na mapie), gdzie znajdujemy klepsydrę popiołów i piaskowe zioła. Dziewczynka płacze, bo jej brat wrzucił lalkę do zagrody trójnożca 13. Przesuwamy skrzynię ● i skaczemy przez płot 14.



24 Zwierzę zachowuje się agresywnie. Wrzucamy mu do koryta kawałek miodoktusa i dopiero wtedy wyciągamy zabawkę ● zza płotu. Za zwrócenie lalki dziewczynka wręcza nam flet effahidzki.



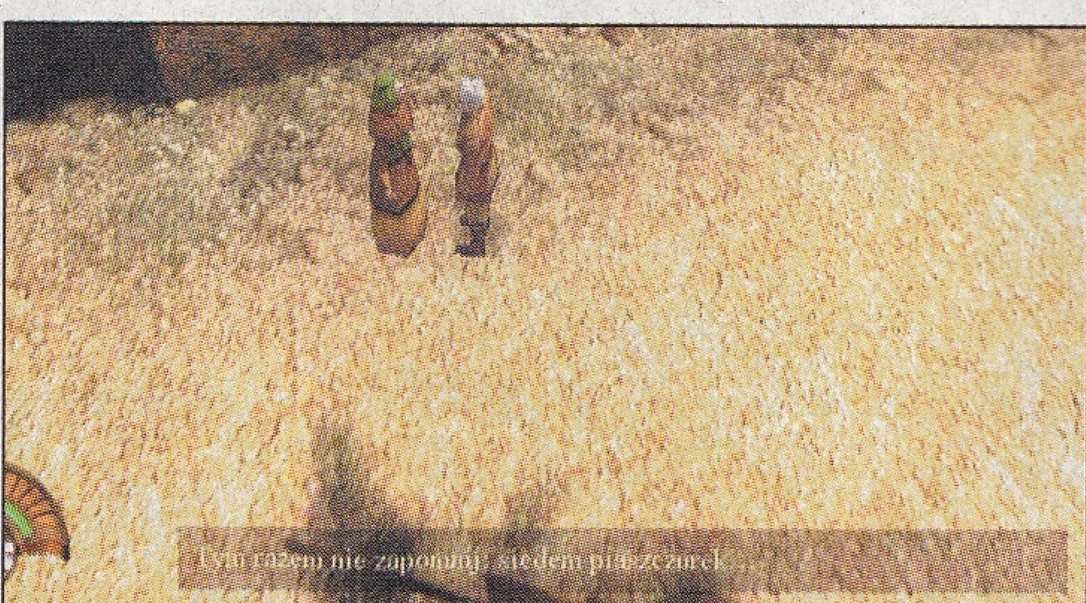
25 Na Placu Klepsydry rozmawiamy z rzeźbiarką (15 na mapie). Po chwili pojawia się kapłan, niezadowolony z efektów jej pracy. Podnosimy dłuto i poprawiamy napisy. Kobieta obdarowuje nas grudką czarnej soli.



26 Handlarka 5 prosi o schwytanie siedmiu piaszczurek. Tych stworzeń jest w sumie osiem. Oznaczone 16, 17, 18, 19 łapiemy wciskając spację. Jedna 22 weszła wysoko. Łapiemy ją, wspinając się na skrzynie.



27 Piaszczurka ● kryje się między beczkami 21 przy domu Hamiat. Następną 20 wabimy zielem merth wyciągniętym z wiaderka 10. Na piaszczurkę na placu 23 rzucamy **zatrzymanie czasu** i łapiemy ją.

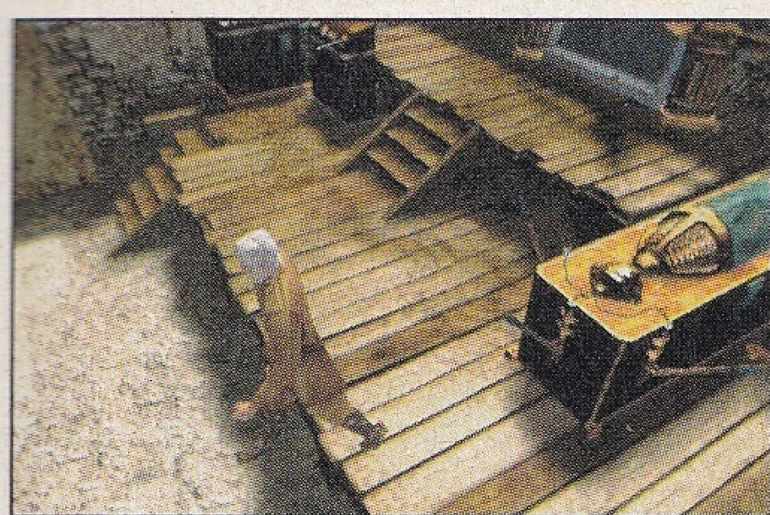


28 Odszukujemy handlarkę (w zielonej chustce). Jeśli nie przyjmuje siedmiu zwierzaków, dostarczamy jej osiem stworzeń. Nagrodą jest kamerton chronomantyczny wytwarzający magiczną zbroję.



29 Uwięziony człowiek 25 jest posądzony o kradzież trójnożca. Uwalniamy go, przestawiając trzy dźwignie po prawej stronie ●, dźwignię po lewej stronie ● i przekręcając w lewo koło ●.

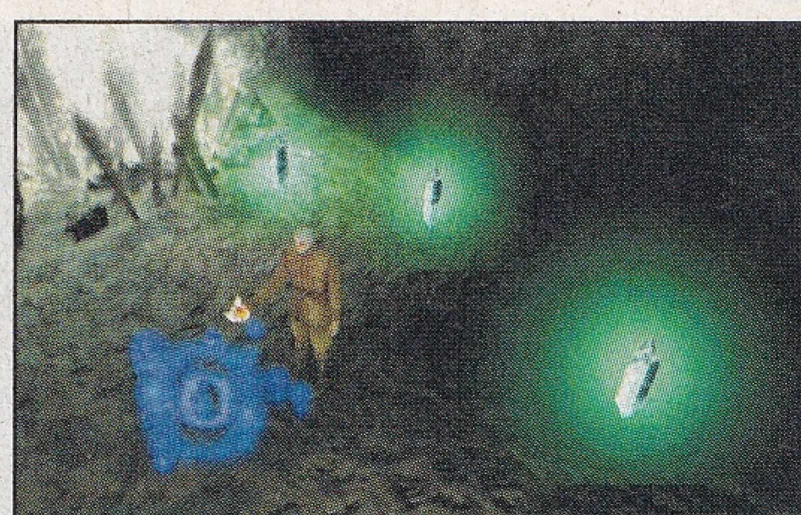
Uciekamy z więzienia



30 Przeszkadzającego nam strażnika rozstrajamy, ukrywamy się przed nim za pomocą zaklęć lub otwieramy okowy etapami. Za każdym razem, gdy strażnik idzie się odświeżyć, schodzimy z podwyższenia.



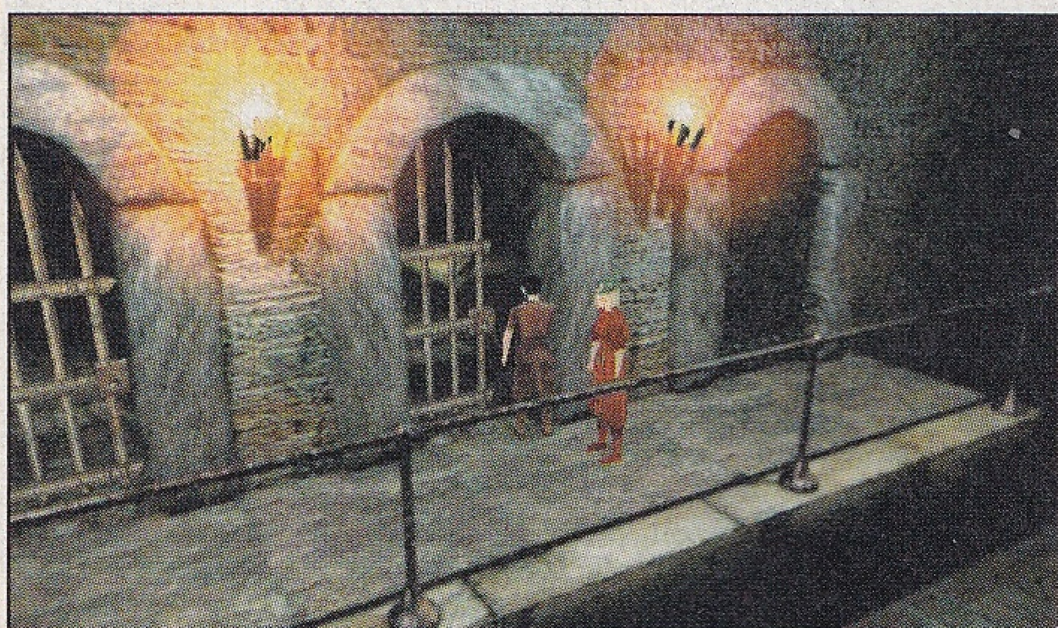
31 Idziemy do laboratorium Vel Subeka ●. Czytamy cztery dostępne pergaminy. Do zwojów umieszczonych wysoko sięgamy z drabinki, którą przesuwamy po użyciu oliwy z puszki. Pokazujemy Vel Subekowi muszlę nautilusa.



32 Bierzemy piaskowy glob i grudkę czarnej soli. Wchodzimy do sfery. Fałszywe pryzmaty rozpoznajemy dotykając ich nautilusem. Prawdziwy kryształ kryje czar **przejście łuku**. W tej sferze poznajemy też **welon nautilusa**.



33 Po opuszczeniu pracowni trafiamy do więzienia. Rozmawiamy z Aszamirą. Fala Czasu zamienia nas w dziecko. Podbiegamy do drzwi. Podnosimy kluczyk i otwieramy kratę. Chowamy się w korytarzu po lewej.



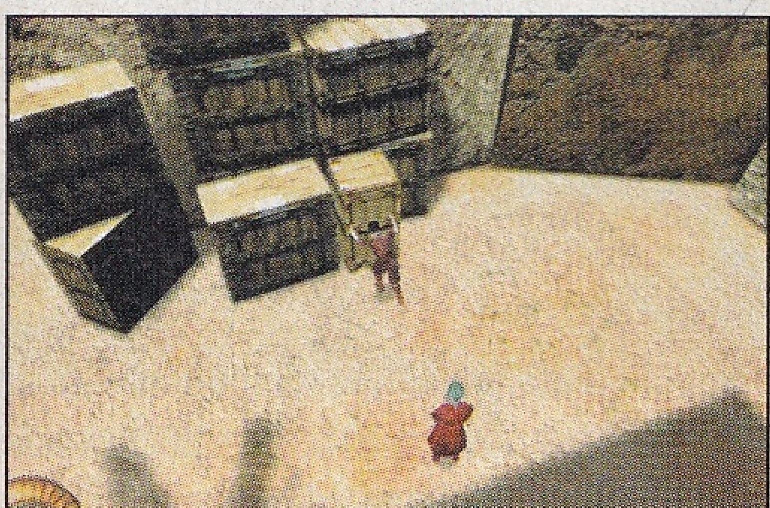
34 Strażnicy sprawdzają cele i zostają odesłani. Używamy zaklęcia **wypaczenie** i przemykamy obok wartownika do następnego korytarza. Dzięki kluczowi dostajemy się do celi z chłopcem.



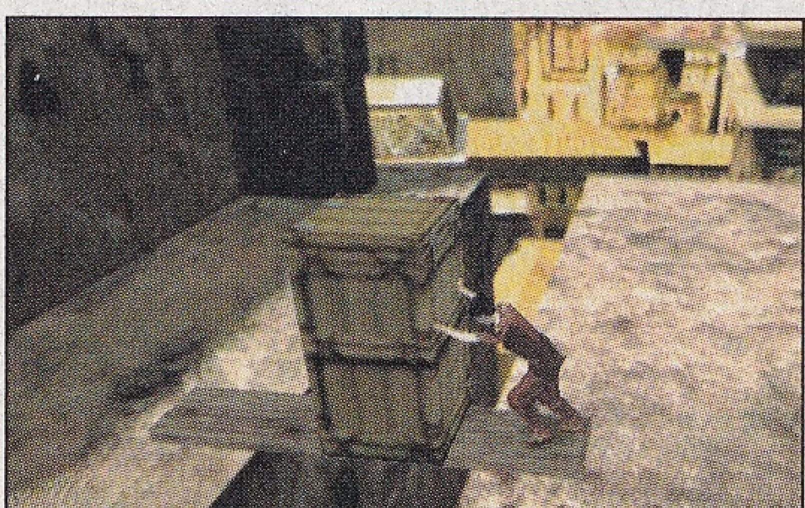
35 Wręczamy więźniowi grudkę czarnej soli, dzięki której odzyskuje pamięć i oferuje pomoc w ucieczce. Zgodnie z planem czekamy, aż przejdą straże i krętymi schodkami wbiegamy do strażnicy.



36 Dźwignią ● przy drzwiach zamykamy za sobą kratę. Pokonujemy atakującego nas szekandarianina i odbieramy od Aszamiry ręczny garłacz. Salę opuszczamy bocznymi drzwiami.



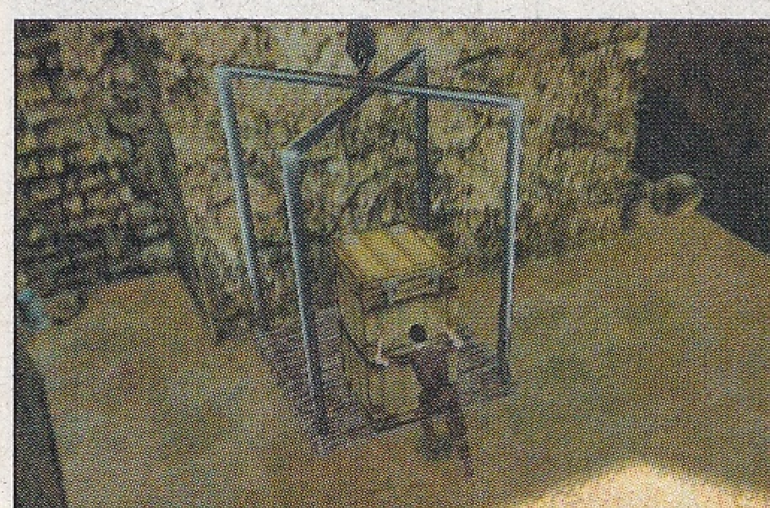
37 Pod osłoną czaru **wypaczenie** przesuwamy skrzynię na sąsiedni dziedziniec. Tam dosuwamy ją do pozostałych pojemników i wchodzimy na dach. Wskakujemy na windę (klawisz Spacja).



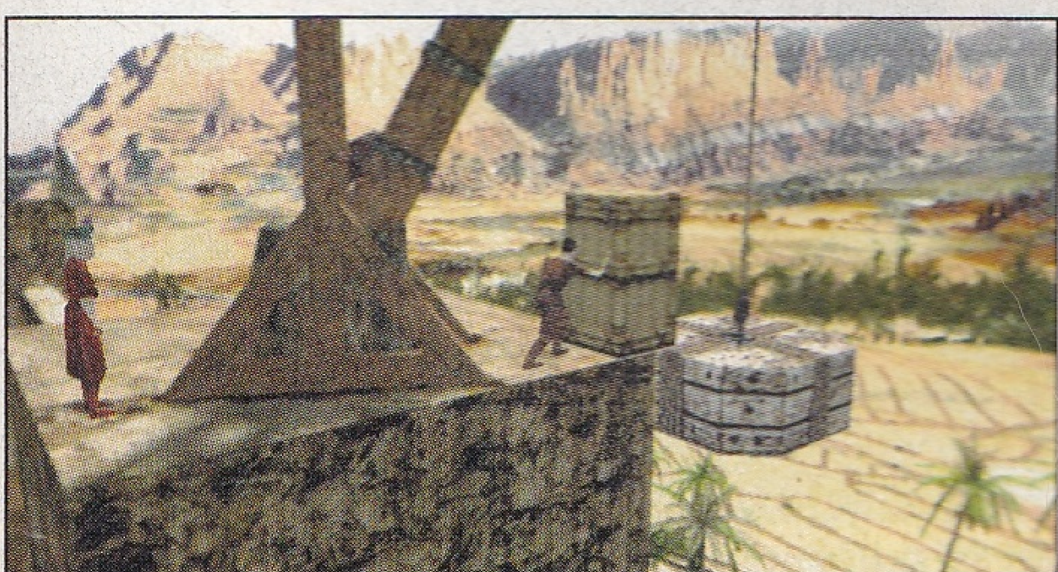
38 Aszamira wciąga nas na górę. Przeskakujemy na sąsiedni dach i budujemy kładkę z deski. Nożem rozcinamy połączone skrzynie. Przesuwamy jedną po mostku z deski i dostawiamy do pojemników przy krawędzi dachu.



39 Idziemy na górę. Kolejną deskę umieszczamy na krawędzi dachu. Obciążamy ją, przesuwając skrzynię. Wchodzimy na deskę i przeskakujemy na sąsiedni dach. Kręcąc korbą opuszczamy windę, by wciągnąć Aszamirę.



40 Teraz sami wskakujemy do windy, a Aszamira nas opuszcza. Udajemy się na sąsiednie podwórko, gdzie stoi przytaszczona wcześniej skrzynia. Przepychamy ją aż do windy.



41 Gdy znajdziemy się na górze, przeciągamy skrzynię na drugą stronę dachu, a następnie wpychamy ją na kamienny blok, który pojawia się, gdy pokręcimy korbą windy. Tak oto wydostaliśmy się poza mury miasta!



42 Ustawiamy wiadro przy kraniku i ciągniemy za rączkę studni ●. Zabieramy pełne wiadro i napełniamy z niego koryto naszego wierzchowca. Dosiadamy Nelsona i na jego grzbiecie docieramy aż do siedziby rebeliantów.



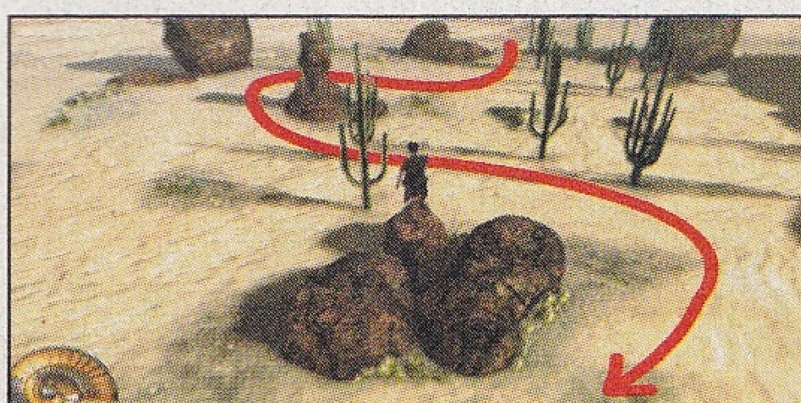
43 W obozie rozmawiamy z adiutantem Aszamiry, a następnie bierzemy do ręki testowany przez niego garłacz. Nieufny dotychczas Dajarun nabiera do nas sympatii i przy kolejnej rozmowie wręcza nam różdżkę dźwięku.



44 W przeciwnej części obozu rozmawia dwóch buntowników. Czekamy, aż skończą i pokazujemy niższemu z nich klepsydrę popiołów. Dostajemy następną klepsydrę. Nożem odcinamy kawałek miodoktusa rosnącego w pobliżu studni.



45 Wchodzimy do namiotu przywódczyni. Zabieramy grudki czarnej soli i słuchamy Aszamiry. Uaktywniamy portal zaklęciem **przejście łuku** i przechodzimy przez niebieską poświatę. Jeśli używamy nautilusa zamiast czaru, przejście przez portal jest trudne.



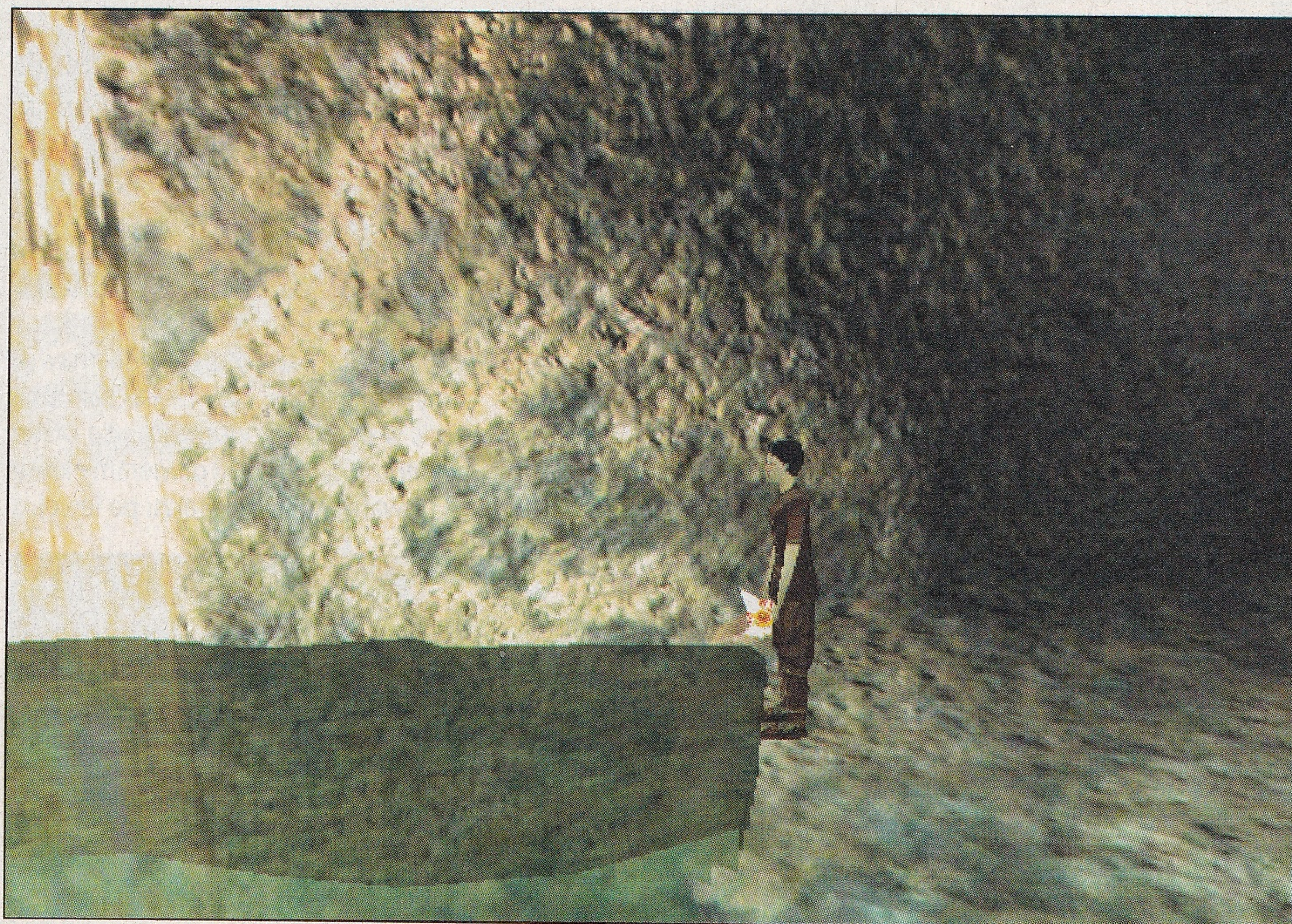
46 Przenosimy się na pustynię. Otaczają nas pułapki, które wykrywamy za pomocą różdżki dźwięku. Omijając różne niebezpieczeństwa, docieramy do skał. Teraz przekradamy się dalej niewielkim tunelem (naciskamy klawisz Spacja).



47 Fletem effahidzkim hipnotyzujemy pierwszego lemura. Przeskakujemy rozpadlinę i wspinamy się na kamienny blok. Zabijamy lemura. Przeskakujemy rozpadliny i wchodzimy do jaskini. Potwory unieruchamiamy dźwiękami fletu.

Wehikuł czasu

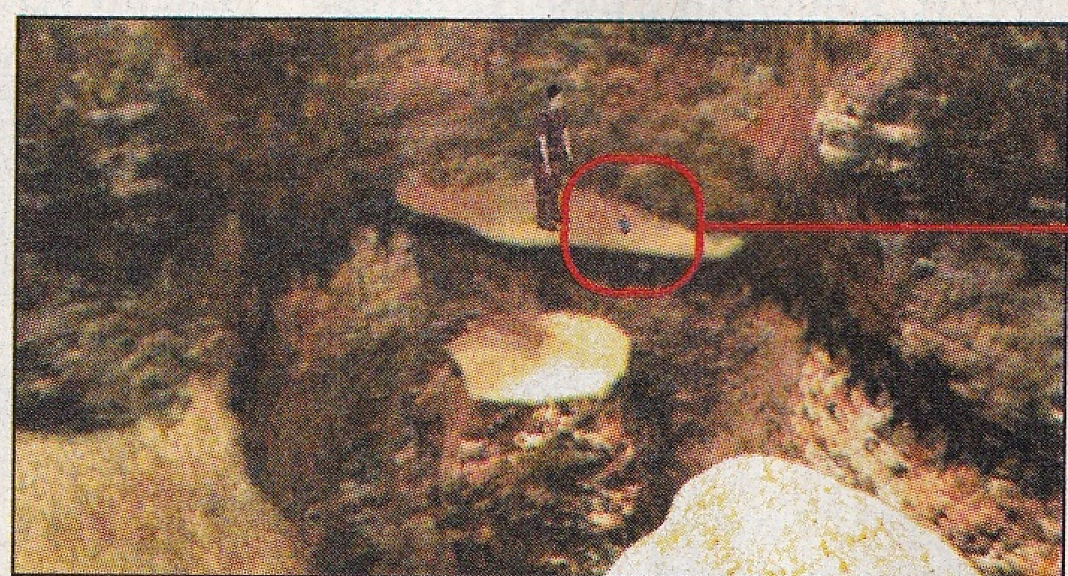
Uwalniamy króla Ulmoretha



48 Przy przepaści używamy zaklęcia **oko jad-garrul**. Iluzja znika i widzimy most, który prowadzi do prastarego lemura. W połowie drogi między mostem a potworem skręcamy w słabo widoczny zaułek i podnosimy kolejne niezwykłe urządzenie – chronofor.



49 Hipnotyzujemy starego lemura fletem effahidzkim i rozmawiamy z nim tak długo, aż nauczy nas zaklęcia **widmowe ciało**. Zabieramy klepsydrę leżącą za potworem i wychodzimy z jaskini.



50 Przeskakujemy rozpadliny. Po drodze z bocznej odnogi zabieramy karafkę z kwarcu. Docieramy na plażę, gdzie wraz z Falą Czasu przybywają syreny. Aby uchronić się przed ich śpiewem, używamy zaklęcia **welon nautilusa**.



51 Napełniamy karafkę z kwarcu wodą z niewielkiej sadzawki tuż przy brzegu. Zaraz po tym rozmawiamy z syreną, która siedzi na kamieniu obok. Otrzymujemy od niej podarunek. Jest to potężny przedmiot nazywany konchą.



52 Wraz z rebeliantami atakujemy Gród Klepsydry. Zabieramy zioła leżące za straganem (5) i oddajemy różdżkę dźwięku Dajarunowi (6). Dostajemy piaskowy glob. Na Placu Klepsydry przejście blokuje ogromna machina (23), która unieruchamia Aszamirę.



53 Wracamy do świątyni (2). Zwyciężamy kapłana i nakłaniamy strażnika, by oddał złoty klucz. Przed wyjściem zabieramy chronofor oraz grudkę czarnej soli ze stołu. Kluczem otwieramy czerwone drzwi (27). Likwidujemy strażników i wchodzimy do laboratorium.



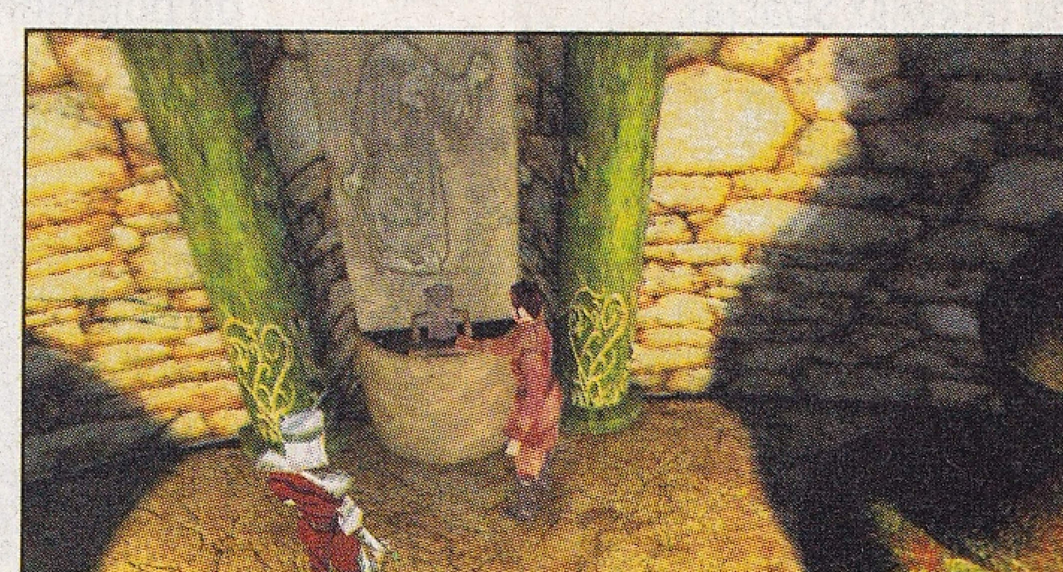
54 Zabieramy piaskowy glob, grudkę czarnej soli i klepsydrę. Przesuwamy drabinkę, aby dosięgnąć miotacza pary. Rozmawiamy z Vel Subekiem, który oferuje pomoc w unieszkodliwieniu Cyklopsa. Ruszamy tam, gdzie uwięziona jest Aszamira (23).



55 Vel Subek neutralizuje pole. Kluczem maszynowym otwieramy klapę i bez pomocy narzędzi doprowadzamy do zwarcia. Szybko odsuwamy się od wybuchającego Cyklopsa. Wraz z Aszamirą zwyciężamy strażników strzegących wejścia do pałacu.



56 Wchodzimy na prawy balkonik i na komendę Aszamiry przesuwamy dźwignię. Pokonujemy hierarchę. Zabieramy grudkę czarnej soli i wchodzimy do sfery. Bierzemy napełnioną karafkę – lemur boi się wody z Morza Wieczności. Uczymy się zaklęć.



57 Opuszczamy sferę. W czterech krańcach sali tronowej znajdują się płaskorzeźby przedstawiające różne postacie. Obracamy stojące przy nich klepsydry w kolejności: kobieta, starzec, dziecko i szekandarianin (kapłan).



58 Teraz odsłania się tajna cela, w której więziono króla Ulmoretha. Wraz z buntownikami wyruszamy do monasteru. Tym samym kluczem, który przekazał nam wcześniej Vel Subek, otwieramy wrota do kopalń. Następnie pokonujemy szekandarianina.



59 Uruchamiamy panel sterowania i odsuwamy robota z mostu. Światełko zmienia kolor na zielony. Za pomocą dźwigni rozsuwamy kładkę. Sterujemy robotem i wjeżdżamy nim w powstałą w mostku dziurę. Zamykamy kładkę i kolejną dźwignią uruchamiamy układ zasilania.



60 Wciskamy przycisk na prawym słupku windy i zjeżdżamy na dół. Z resztek rozbitego robota zabieramy wyłącznik. Windą jedziemy na drugie piętro. Szybko podbiegamy do stojącego robota i używamy na nim wyłącznika. Przechodzimy do stanowiska sterowania i kierujemy robota na windę.

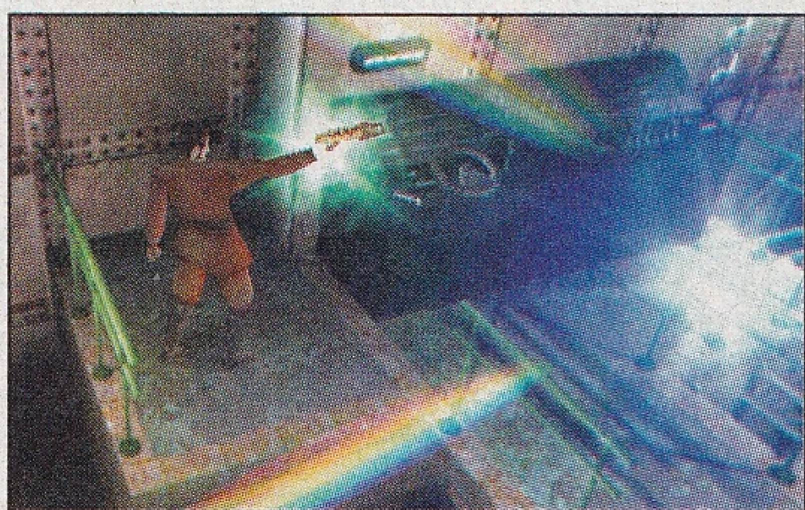


61 Teraz razem z maszyną zjeżdżamy na pierwsze piętro. W miejscu, w którym brakuje barierki, wskakujemy na skrzynkę stojącą na jadącym do góry taśmociągu. Zeskakujemy, gdy skrzynka dociera piętro wyżej i sterując robotem, popychamy zablokowany wagonik kolejki.

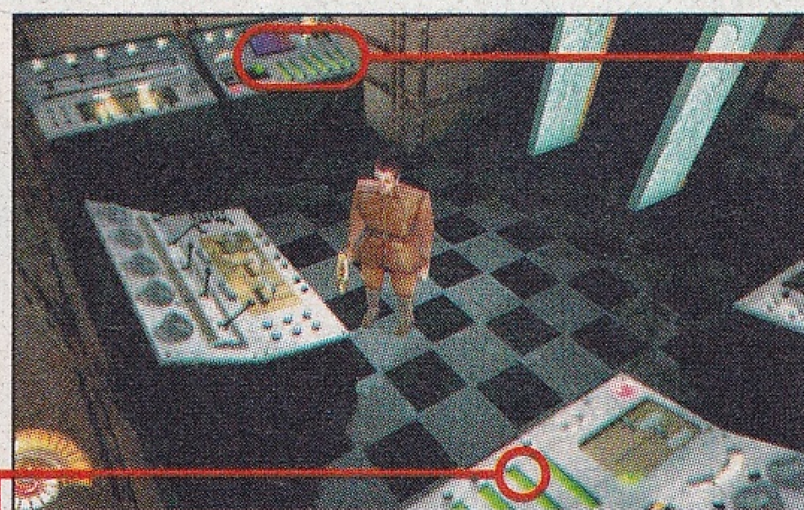
Wracamy do domu



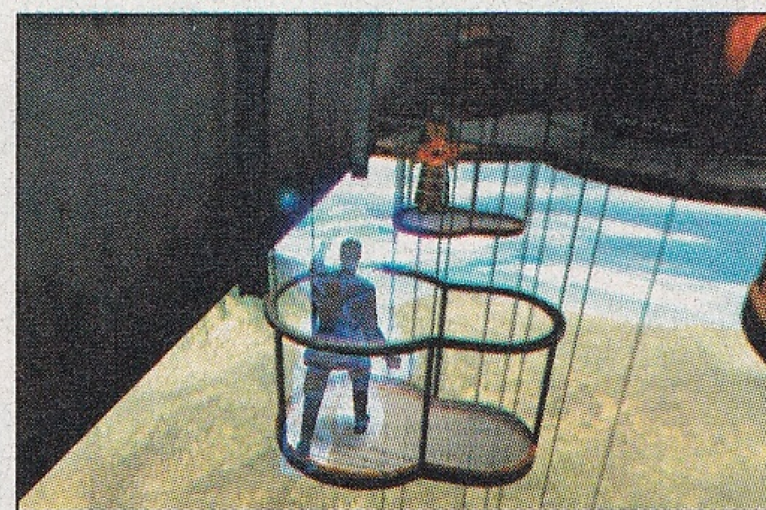
62 Czerwonym przyciskiem wzywamy windę i zjeżdżamy na parter. Korzystamy z taśmociągu, zeskakując ze skrzynki wprost do wagonika, który wiezie nas do wewnętrznych pomieszczeń monasteru.



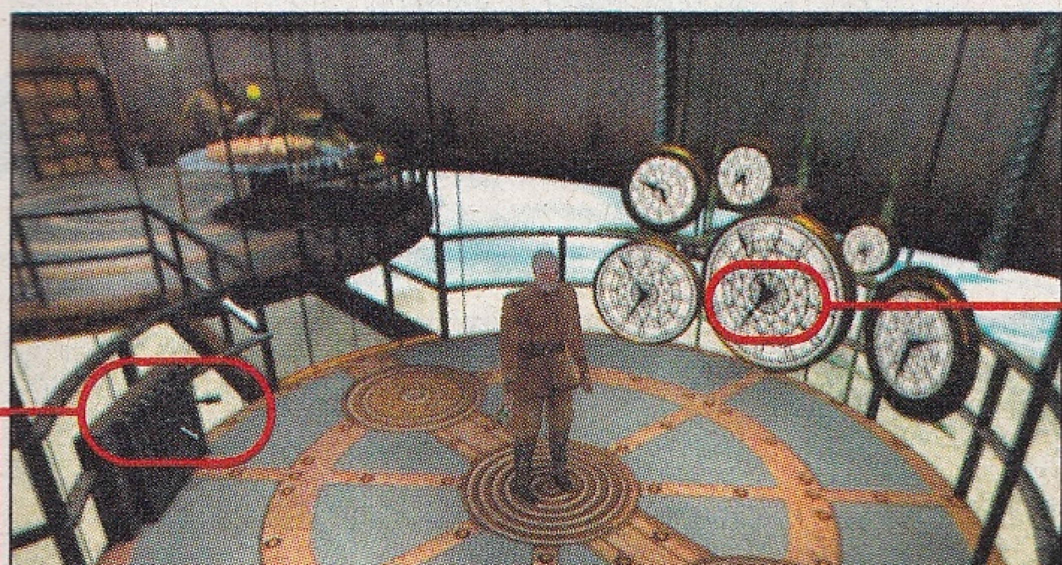
63 Gdy wagonik się zatrzymuje, wychodzimy i rozstrajamy szekandarianina. Zabieramy grudkę czarnej soli ze stołu i przez niebieskie drzwi wchodzimy do centrum kontrolnego, w którym pozbywamy się kapłana.



64 Przestawiamy dźwignię ● odblokowując pajęczynę nautilusa. Fala zamienia nas w starca. Używamy panelu ● i przez kilka kamer śledzimy sytuację. Dowiadujemy się, jak otwierać pułapki i wyłączyć latającego robota.



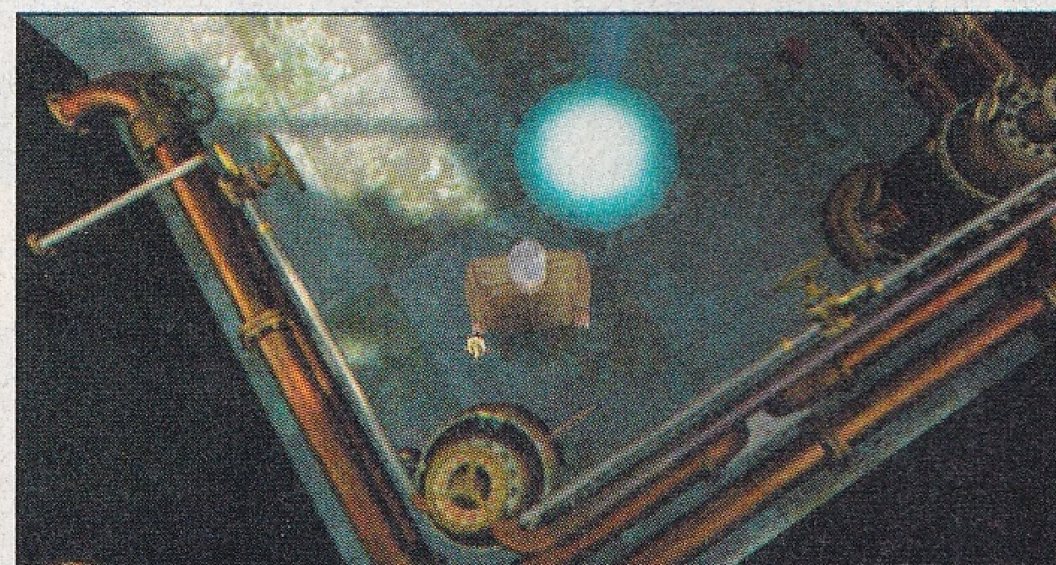
65 Opuszczamy warsztat badawczy i szybko kierujemy się do sali chronomantów. Gdy docieramy na miejsce, wchodzimy w jeden z teleportów. Za pomocą zaklęć pokonujemy przeciwnika.



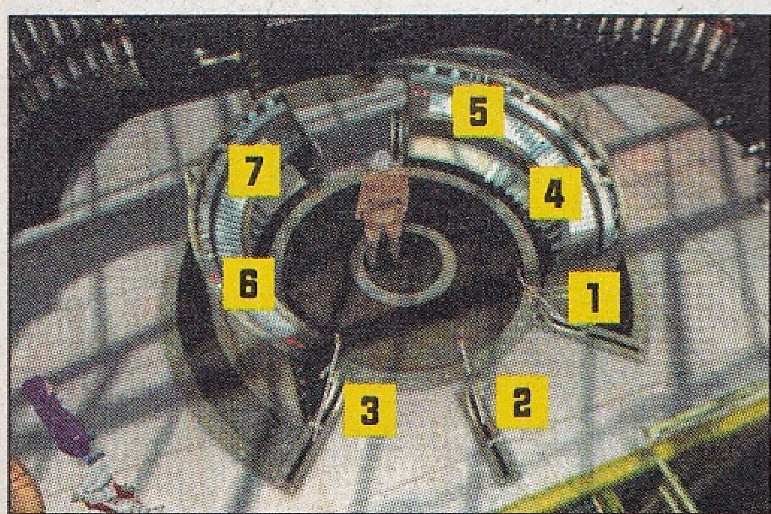
66 Jeżeli mamy pustą klepsydrę popiołów, przestawiamy dźwignię ● do dołu i używamy klepsydry na zegarach ●. Talizman zostaje ponownie napełniony.



67 Wchodzimy do pomieszczenia sterującego. Doprowadzamy maszynę do robota blokującego drzwi. Naciskamy spację. Mechanizmy ulegają zniszczeniu. Aszamira zabija strażników i czeka na nas.



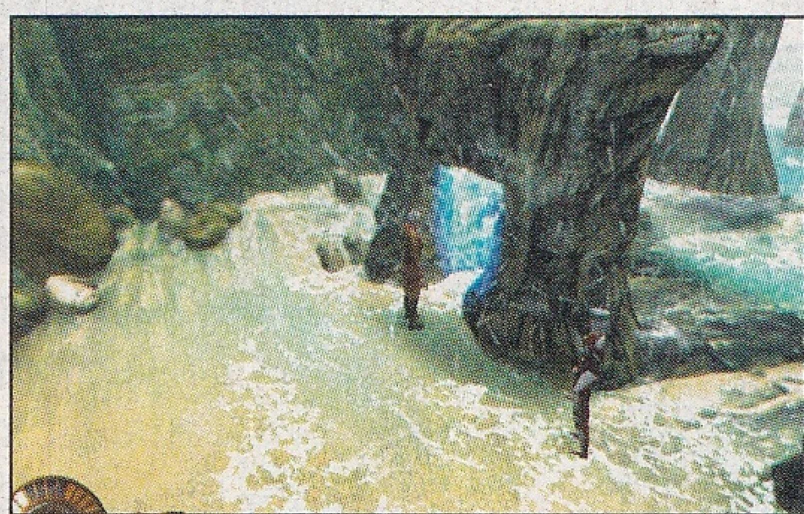
68 Tetradon obezwładnia Ulmoretha i Aszamirę. W salce z tyłu przestawiamy dźwignie w czterech rogach i wyłączamy robota. Biegniemy do klatek, kręcimy kołem i uwalniamy króla.



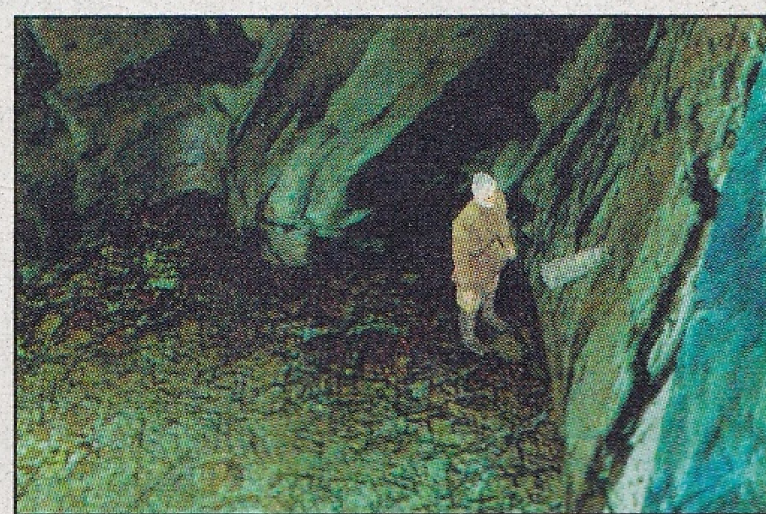
69 Tetradon ucieka. Aby iść za nim, przestawiamy dźwignie 1 i 2 do dołu, pozostawiając dźwignię 3 w pozycji górnej. Teraz gramy na organach, naciskając obszary oznaczone na rysunku: 4, 5, dwukrotnie 6 i 7.



70 W sali z portalem uwalniamy dusze ludzi piasku uwięzione w kryształach. Pomijamy trzy fałszywe kamienie, zaznaczone na naszym schemacie krzyżykami. Rzucamy czar **przejście łuku** i przechodzimy przez wrota.



71 Rozmawiamy z syreną, która zgodnie z umową wręcza nam klucz piany. Wraz z Aszamirą wchodzimy w oświetlone na niebiesko przejście. Podnosimy muszlę czasu i ruszamy w kierunku podwyższenia.



72 Pojawia się Tetradon i żąda klucza. Wręczamy mu go, zamykamy studnię, przestawiając cztery dźwignie w narożnikach komnaty. Korzystając z osłony, jaką zapewnia podwyższenie, unicestwiamy lemury.



73 Dajemy Aszamirze napełnioną karafkę z kwarcu. Podnosimy muszlę czasu i wyjmujemy klucz z kolumny, w której umieścił go Tetradon. Używamy nautilusa w lodowym kręgu, identyfikujemy właściwą kolumnę i kluczem aktywujemy teleport.



74 Okazuje się, że sanktuarium Kronosa to nasze własne laboratorium! Podchodzimy do pulsującego serca wiru. Pojawia się przemieniony w lemura Logor Szar. Wyrywamy kwarcową wskazówkę zegara i przebijamy nią potwora. Z pomocą Aszamiry dobijamy osłabionego lemura.



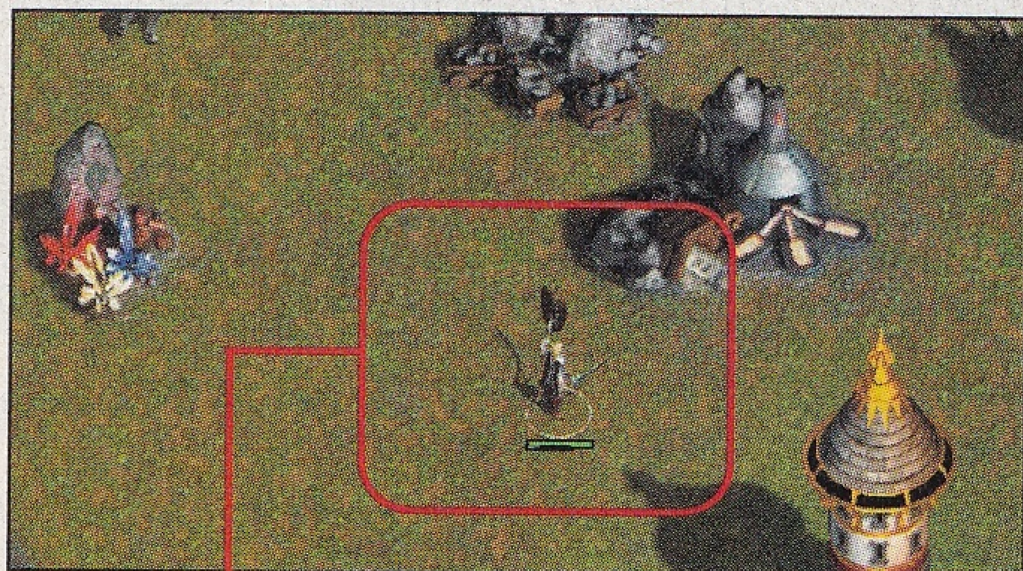
75 Nadchodzi Kronos i objawia swą prawdziwą tożsamość. Dla dobra ludzkości unicestwiamy go i podchodzimy do pulsującego serca wiru. W Morzu Wieczności odnajdujemy nasz wehikuł i wracamy do domu.

Warlords: Battlecry

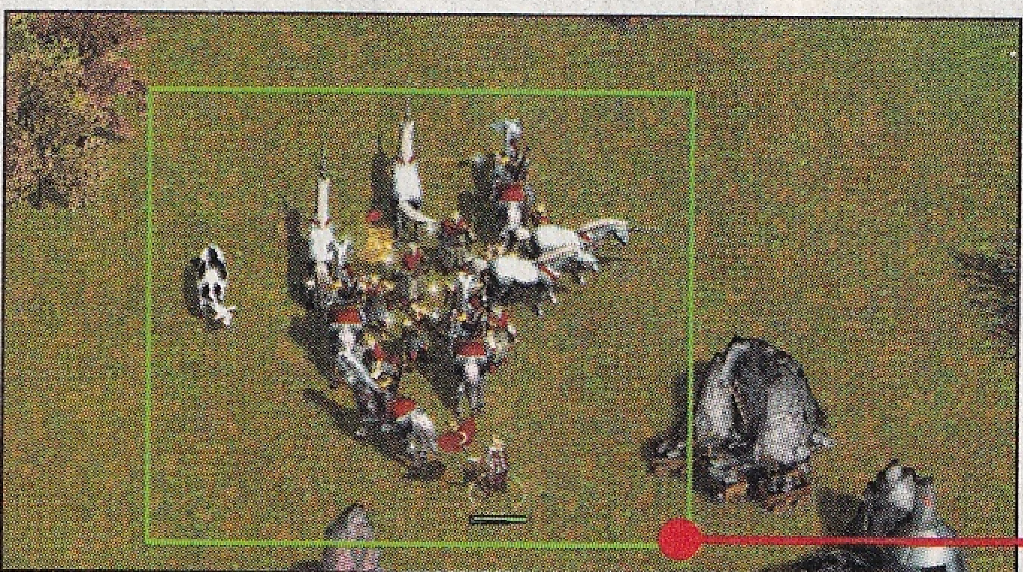
Gra strategiczna na PC | Oto poradnik, dzięki któremu szybko zwyciężamy wroga i zyskujemy nieśmiertelną sławę. A przede wszystkim niszczymy Dwie Łzy! Test gry w numerze 9/2000 na stronie 36

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

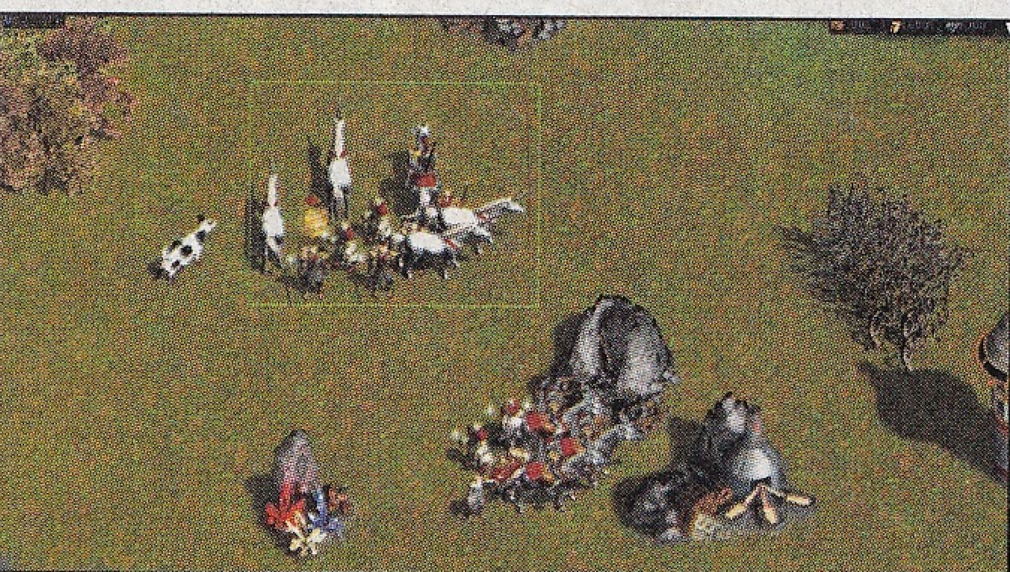
Wybieramy oddziały



1 Klikamy lewym przyciskiem myszy na jedną z postaci ●. Zielony krąg wokół żołnierza lub bohatera informuje nas, że jest on wybrany.



2 Aby zgrupować jednostki, klikamy lewym przyciskiem myszy. Trzymając go, przesuwamy kursor po mapie tak, by utworzona ramka ● objęła żołnierzy, których chcemy zgrupować.



3 A tak tworzymy oddział żołnierzy: zaznaczamy kilka jednostek, tak jak w punkcie 2 i trzymając wciśnięty klawisz [Ctrl], przyciskamy jeden z klawiszy od [1] do [0].



4 Zaznaczone oddziały przywołujemy, naciskając jeden z klawiszy od [1] do [0]. Teraz wydajemy wojskom rozkazy marszu lub zmiany formacji.

Przeprowadzamy atak



1 Przed walką ustawiamy oddziały w szyku, bowiem wówczas żołnierze mają większą szansę na zwycięstwo. Po wybraniu formacji ❶ klikamy prawym przyciskiem myszy na przeciwnika, którego chcemy zaatakować ❷. Nasze oddziały ruszają w bój!



2 Podczas walki warto korzystać z różnych formacji. Magowie ❸ stoją w pewnej odległości od wroga i są osłaniani przez rycerzy ❹. Dzięki temu są bezpieczni i atakują budynek z dystansu. Gdy rycerze są ranni, magowie uzdrawiają ich czarami ❺.

Nasze surowce



1 W grze dostępne są cztery rodzaje surowców. Nie mając ich, nie zbudujemy budynków i nie wyszkolimy wojska. Gdy bohater ❶ staje w równej odległości od kopalni złota ❷, kopalni kryształów ❸ i kamieniołomu ❹ – od razu przejmuje wszystkie trzy źródła surowców.



2 W grze ważna jest ruda żelaza ❺. Po przejęciu kopalni przez naszego bohatera zwiększamy wydobycie, wprowadzając do środka chłopów ❻. Liczba poddanych pracujących w kopalni zależy od rasy, którą dowodzimy.

Budujemy

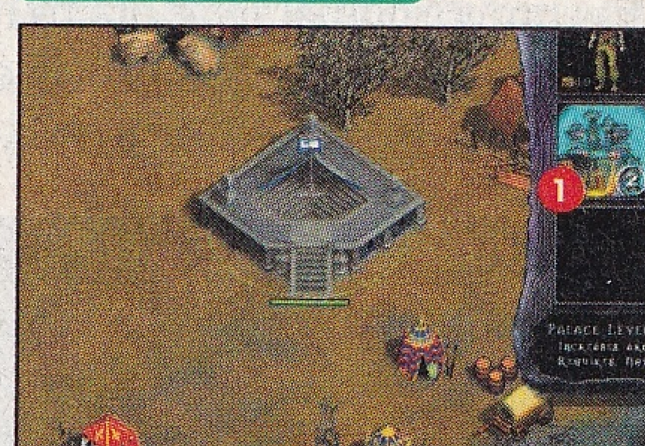


1 Jedynie nasz bohater oraz chłopi potrafią budować. Klikamy lewym przyciskiem myszy na menu rozkazów i wybieramy budynek ●. Jednak nasz rozkaz nie zostanie wykonany, jeśli mamy za mało surowców lub po prostu brakuje miejsca na budowlę.



2 Zaczynamy od zbudowania zamku pierwszego poziomu ❷. Dzięki niemu mamy dostęp do kolejnych budynków, między innymi do koszar ❸, w których szkolimy żołnierzy ❹. W niektóre obiektach opracowujemy nowe technologie.

Zbroimy się



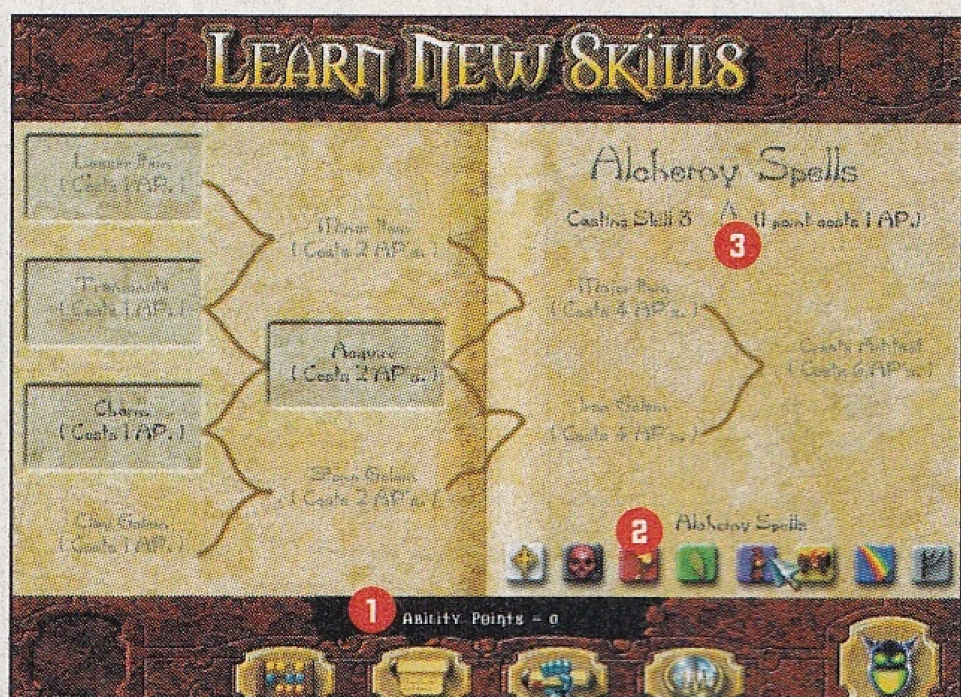
1 Po wyszkoleniu kilku żołnierzy przystępujemy do rozbudowy zamku. Po wskazaniu twierdzy i kliknięciu lewym przyciskiem myszy na ikonę zamku w menu przechodzimy do opcji budowy. Wybieramy lewym przyciskiem myszy rozbudowę zamku ❶.



2 Nasz zamek został rozbudowany ❷. Trudniej go teraz zniszczyć. Mamy też dostęp do nowych budowli. Jedną z nich jest strzelnica ❸, w której łucznicy doskonalą umiejętności. Po jej zbudowaniu szkolimy łuczników w koszarach.

Rzucamy czary

1 Czary rzucamy tylko wówczas, gdy kupiliśmy je po zdobyciu kolejnego poziomu doświadczenia ❶. Możemy też nauczyć się ich w bibliotece, ale wtedy nasz bohater pamięta je tylko do końca misji. Warto uczyć się czarów tylko jednej lub dwóch szkół magii ❷. Podnosimy też skuteczność ich rzucania ❸.





2 Czary ukryte są w menu rozkazów. Trudno je wybrać, gdy chcemy szybko użyć magii. Dlatego przed bitwą wchodzimy do menu czarów, najeżdżamy kursorem na przydatne zaklęcia ❹ i naciskamy klawisze od F1 do F8. Każdy czar jest zapamiętywany pod wybranym klawiszem, o czym informuje odpowiedni podpis ❺. Ułatwia to używanie magii w bitewnym zamęcie.

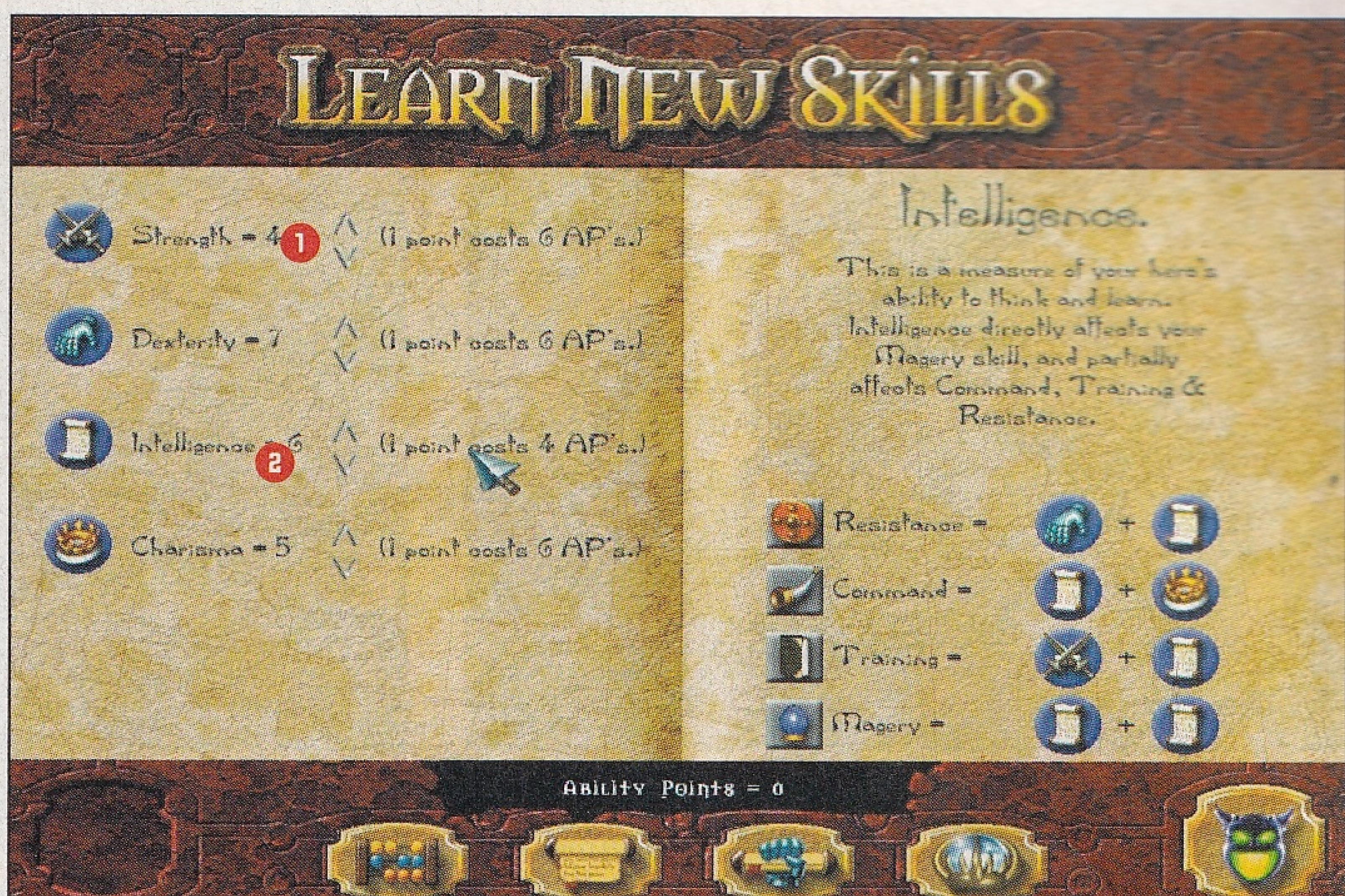


3 Teraz w czasie bitwy nie musimy szukać bohatera i wchodzić do menu czarów. Wystarczy wcisnąć odpowiedni klawisz. Heros podejmuje próbę rzucenia czaru także wtedy, gdy wybrana jest inna jednostka. Nie oznacza to jednak, że zawsze udaje mu się rzucić czar. Szansa powodzenia zależy od poziomu wyszkolenia naszego bohatera w wybranym rodzaju magii.



4 Czary ofensywne nie służą tylko do ataku. Ponieważ uderzają w każdy wskazany cel, a nie tylko we wrogów, sprawdzamy za ich pomocą, czy przed nami nie czyha jakieś niebezpieczeństwo ❻. Czar możemy rzucić wtedy, gdy cel znajduje się w zasięgu dowodzenia bohatera – magia działa tylko na tę odległość. Zachowujemy jednak czujność. Niekiedy rozjuszony przeciwnik rusza do ataku w kierunku, z którego niespodziewanie nadleciał magiczny pocisk.

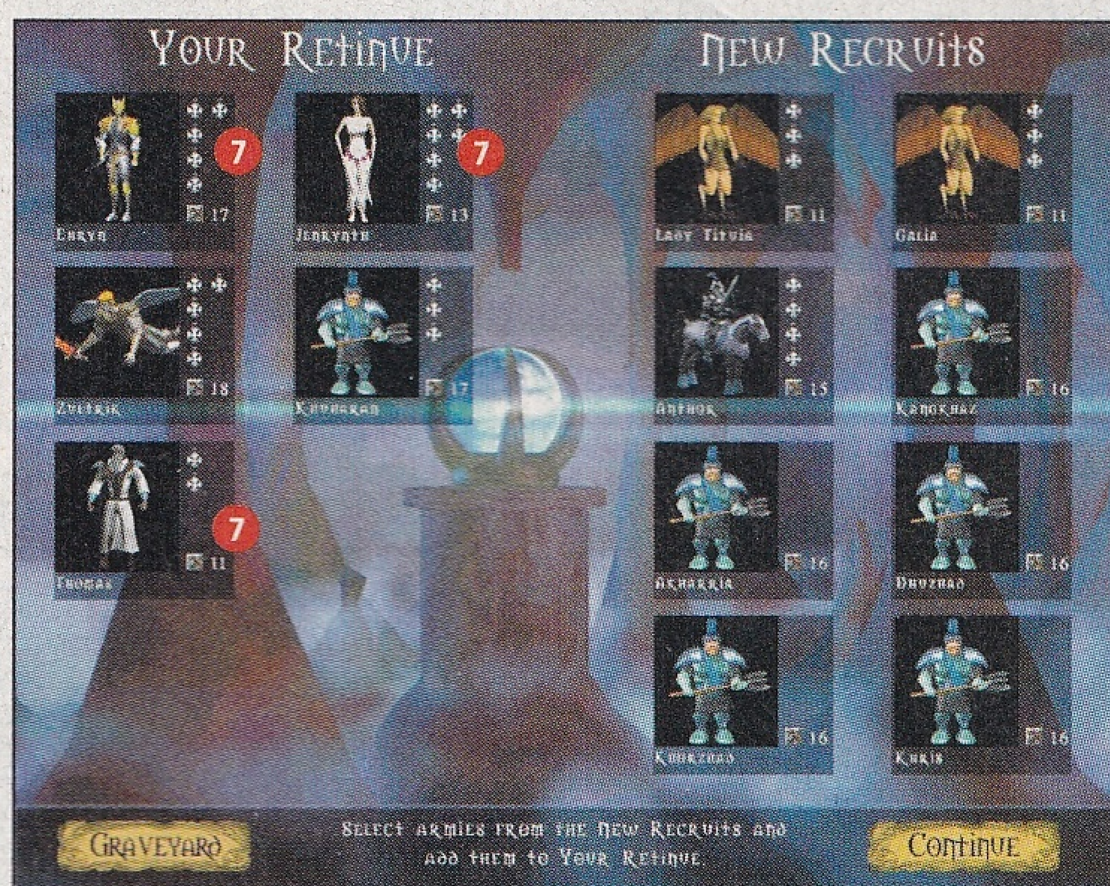
Rozwijamy zdolności bohatera



1 W zależności od wyboru profesji bohatera, rozwijamy u niego przydatne w niej cechy. Wojownikowi zwiększamy siłę ❶, zaś magowi – inteligencję ❷.



2 Nasz bohater jest bardzo ważny, powinien więc jak najczęściej walczyć, aby zdobywać punkty doświadczenia. Najlepiej, gdy do walki staje samotnie ❸. Jeśli jednak przeciwnik jest silny, wchodzi do akcji świta ❹, która także zdobywa punkty doświadczenia. Gdy wróg jest niebezpieczny, nie narażamy naszego pocztu na śmierć i wykorzystujemy odwody ❺. Postacie, które chronimy podczas misji ❻, wprowadzamy do walki w ostateczności. Ci bohaterowie nie rozwijają się i kiedyś nas opuszczą. W dodatku ich śmierć oznacza przegraną.



3 Kompletując świtę, pamiętamy o generale ❼. Ten dowódca uwalnia naszego bohatera od nudnego obowiązku przejmowania kopalń. Heros koncentruje się wtedy na walce, odkrywaniu terenu i wykonywaniu zadań, za które otrzymuje punkty doświadczenia. Dzięki temu szybciej awansuje.

4 Śmierć bohatera w walce ❽ nie oznacza, że jest stracony na zawsze. W kampanii przegrywamy scenariusz i zaczynamy go od nowa, w trybie potyczki (skirmish) – tracimy bohatera w danej misji, ale nadal możemy wygrać grę. W kolejnej rozgrywce heros jest znów dostępny.



Warlords: Battlecry

Poznajemy rasę elfów



Wysokie elfy to dumna i szlachetna rasa. Ich oddziały są niezwykle szybkie i mają wysokie morale. Wadą tej rasy jest mała liczba punktów życia. Za to konnicy wysokich elfów nie dorównuje żadna inna jazda. Ten lud potrzebuje rudy żelaza i kryształów.



Leśne elfy kochają przyrodę. Są szybkie i doskonale nadają się na zwiadowców. Niestety mają mało punktów życia i słabo walczą wręcz. Są jednak najlepszymi łucznikami – strzelają szybko i celnie. Najbardziej potrzebują złota i kryształów.



Mroczne elfy są złą rasą, czarną owcą w elfiej rodzinie. Jak wszystkie elfy, są szybkie i mają wysokie morale. Jednak podobnie jak swoi pobratymcy mają niewiele punktów życia. Walczą za pomocą magii. Potrzebują kamienia i kryształów.

Poznajemy rasę orków



Ród orków dumny jest ze swoich oddziałów, które w walce zarażają wroga chorobą lub zatruwają go. Jednostki te są szkolone szybko, zaś na początku gry okazują się silniejsze od oddziałów innych ras. Jednak wybierając orków, nie mamy dostępu do wielu udoskonaleń podnoszących umiejętności jednostek. Tymczasem inne rasy stopniowo zwiększają siłę swoich wojsk, odkrywając nowe technologie. Orkowie potrzebują kamienia i rudy żelaza.

Poznajemy rasę krasnoludów



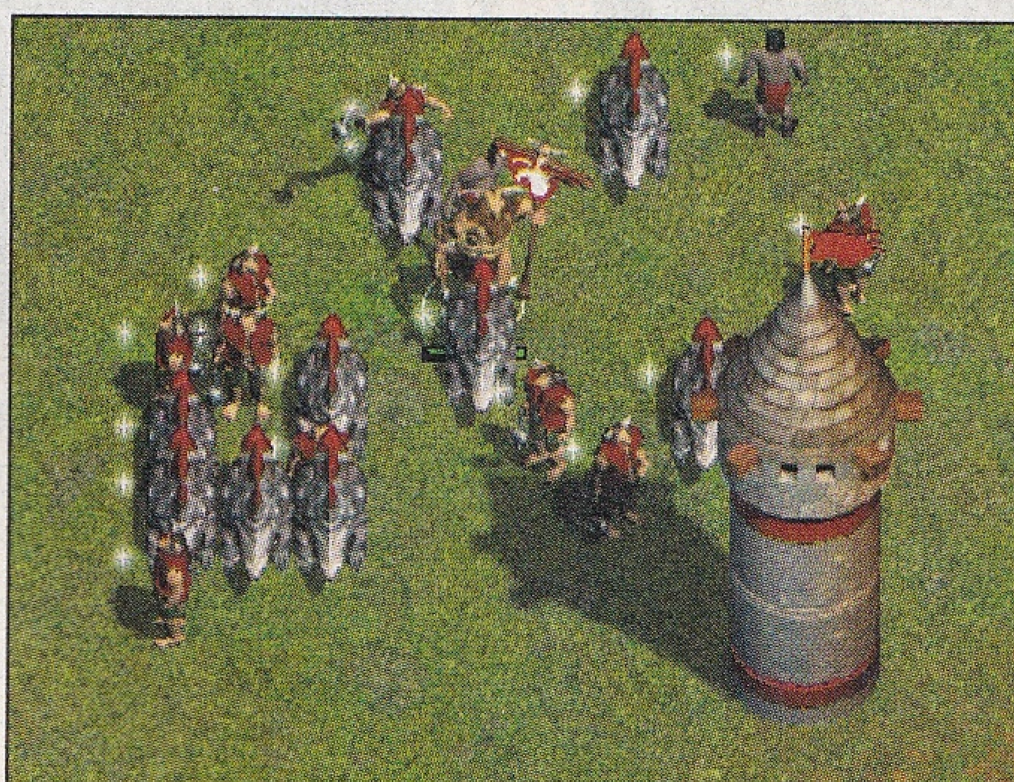
Krasnoludy świetnie walczą i mają dużo punktów życia. Są także odporne na magię, nie obawiają się ognistych kul ani innych czarów. Mają jednak poważne wady: wolno się poruszają i nie potrafią jeździć konno. Za to są doskonałymi budowniczymi – wznoszą najlepiej bronione obiekty i konstruują najpotężniejsze machiny oblężnicze. Potrzebują złota i rudy żelaza do szkolenia wojska, a także kamienia do budowania.

Poznajemy rasę barbarzyńców



Barbarzyńcy należą do najdzikszych wojowników. Mają kilka rodzajów jednostek, które są szybko szkolone i świetnie sprawują się w walce. Ponieważ jednak zazwyczaj walczą bez pancerza, barbarzyńców łatwo zranić. Do szkolenia oddziałów ta rasa potrzebuje rudy żelaza, do wznoszenia budynków – kamienia. Barbarzyńcy nie używają magii.

Poznajemy rasę minotaurów



Przerażające **minotaury** są półludźmi, półbykami. Mają niezbyt wiele rodzajów oddziałów, ale za to wymyślają liczne udoskonalenia techniczne. Jak można się spodziewać, wojownicy minotaurów są silni, zadają duże obrażenia i mają wiele punktów życia. Minotaury potrzebują rudy do szkolenia wojsk i kamienia do budowy domów.

Poznajemy rasę ożywieńców



Ożywieńcy są nieliczni. Pośród ich jednostek tylko kilka typów dysponuje zdolnością wznoszenia budowli. Ożywieńcy poruszają się wolno i nie potrafią szkolić konnicy. Silniejsze oddziały powstają przez transformację słabszych. Jednostki należące do armii ożywieńców są natomiast odporne na strach. Ta rasa potrzebuje rudy żelaza i kryształów.

Tych poufnych informacji nie znajdziemy w instrukcjach. GRY ujawniają tajne kody, dzięki którym każda rozgrywka staje się łatwiejsza. A czasami także... śmieszniejsza!

Tajne kody

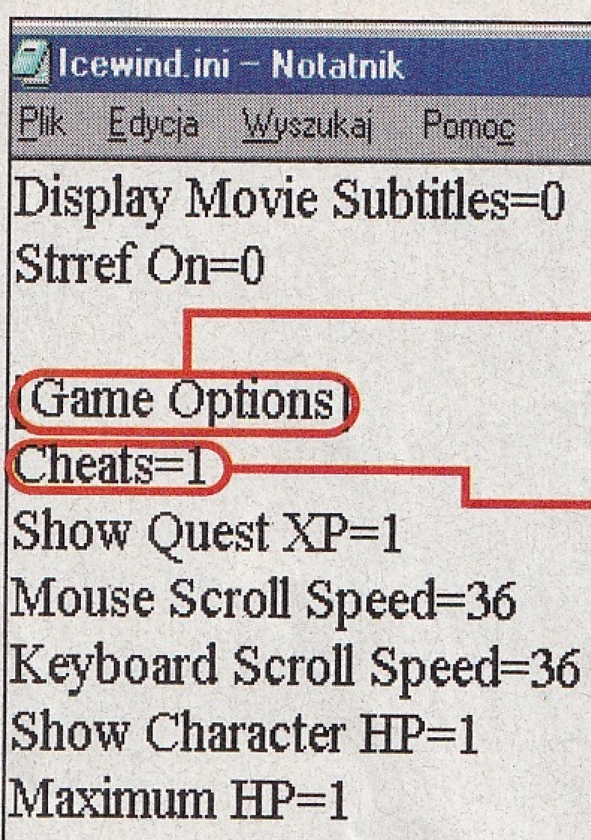
Icewind Dale

Dzielni poszukiwacze przygód walczą ze złem w mroźnej Dolinie Lodowatego Wichru. Magowie GIER odkrywają tajemne sztuczki, dzięki którym naszej drużyny nie zatrzymają nawet najgroźniejsze bestie

1 Otwieramy Eksploratora Windows, klikając po kolei na Start, Programy, Eksplorator Windows.

2 Odnajdujemy folder z grą (standardowo jest instalowana w C:\Program Files\Black Isle\Icewind Dale).

3 Dwukrotnie klikamy lewym przyciskiem myszy na plik Icewind.ini.



Icewind.ini – Notatnik
Plik Edycja Wyszukaj Pomoc
Display Movie Subtitles=0
Strref On=0

[Game Options]
Cheats=1
Show Quest XP=1
Mouse Scroll Speed=36
Keyboard Scroll Speed=36
Show Character HP=1
Maximum HP=1

4 Pojawia się okno Notatnika z otwartym plikiem Icewind.ini. Odnajdujemy fragment z napisem ●.

5 W linii pod **Game Options** dopisujemy **Cheats=1** ●.

6 Wybieramy Plik z menu Notatnika, a następnie klikamy na Zakończ. Na pytanie, czy zapisać zmiany odpowiadamy Tak.

7 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Black Isle, Icewind Dale, Icewind Dale. Gdy widzimy ekran akcji, wciskamy jednocześnie klawisze Ctrl, Tab. W dolnej części ekranu pojawia się pole ●.

8 W okienku wpisujemy jeden z kodów podanych w poniższej tabelce i wciskamy klawisz Enter. Następnie jeszcze raz naciskamy klawisz Enter, zamykając pole ●.



To nie zbiegowie z gabinetu doktora Frankensteina, ale nasi bohaterowie! Ich wygląd zmieniliśmy tajnymi kodami

Kody błyskawiczne

Aby je włączyć, wpisujemy w oknie z punktu 7 kod **CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();** Teraz działają następujące kombinacje klawiszy:

- Ctrl J – przenosimy wybranych bohaterów w miejsce wskazane kursorem
- Ctrl R – uzdrawiamy lub wskrzeszamy bohatera wskazanego kursorem
- Ctrl Y – zabijamy wskazanego kursorem potwora (nie dostajemy punktów doświadczenia)
- Ctrl 4 – wszystkie ważne obiekty, w tym pułapki, zaznaczane są na niebiesko
- Ctrl 6 – zmieniamy wygląd wskazanego bohatera (by przewijać wizerunki w drugą stronę, wciskamy klawisze Ctrl 7)
- Ctrl B – wskazany bohater porusza się szybciej

kod	działanie
CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();	odkrywamy niezbadane obszary
CHEATERSDOPROSPER:Hans();	przenosimy wybranych bohaterów w miejsce wskazane kursorem
CHEATERSDOPROSPER:Midas();	drużyna zyskuje 500 sztuk złota
CHEATERSDOPROSPER:AddGold(kwota);	drużyna staje się bogatsza o wpisaną kwotę
CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP(liczba);	ustalamy liczbę punktów doświadczenia bohatera
CHEATERSDOPROSPER:JeffKDefends()	przywołujemy przyjaźnie nastawionego cyklopa
CHEATERSDOPROSPER:JeffKAttacks()	przywołujemy wrogo nastawionego cyklopa
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();	dostajemy 5 mikstur leczniczych, 5 buteleczek antidotum i zwój, zamiana kamienia w ciało
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("HELM03");	dostajemy Hełm chwały
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("HELM07");	dostajemy Hełm Baldurana
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("BELT02");	dostajemy Złoty pas
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("BOOT01");	dostajemy Buty szybkości
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("BRAC06");	dostajemy Rękawice siły ogra
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("BRAC04");	dostajemy Bransolety łucznictwa
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("BRAC10");	dostajemy Bransolety mistrzostwa
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("SHLD07");	dostajemy paweż +1
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("PLAT05");	dostajemy zbroję płytową +1

kod	działanie
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("LEAT08");	dostajemy Pancerz cienia
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("CHAN06");	dostajemy Kolczugę z mithrilu +4
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("CLCK02");	dostajemy Płaszcz ochrony +2
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("RING07");	dostajemy Pierścień ochrony +2
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("AX1H03");	dostajemy topór bojowy +2
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("BOW07");	dostajemy Długi łuk celności
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("XBOW03");	dostajemy Ciężką kuszę celności
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("ARROW11",10);	dostajemy 10 strzał +2
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("BOLT06",10);	dostajemy 10 bełtów +2
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("SW1H09");	dostajemy krótki miecz +2
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("SW1H15");	dostajemy pałasz Żagiew Mrozu
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("SERRATE");	dostajemy miecz dwuręczny +3
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("U1HAM4B");	dostajemy młot bojowy +3
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("WAND05",50);	dostajemy różdżkę ognia
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("WAND07,"50);	dostajemy różdżkę błyskawic
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("WAND11,"50);	dostajemy różdżkę niebios
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("SCRL75");	dostajemy zwój identyfikacji
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("BOOK03");	dostajemy księgę podwyższającą wytrzymałość
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("BOOK04");	dostajemy księgę podwyższającą siłę
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("USPOT2B");	dostajemy napój trwale podnoszący odporność na ciosy
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("USPOT5A");	dostajemy napój trwale podnoszący odporność na magię

FIFA 2000

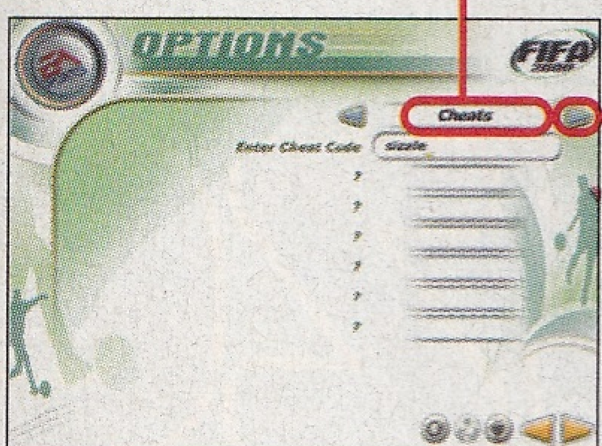
Jeśli już nudzi nam się wygrywanie meczów, sięgamy po tajne sztuczki. Teraz wydarzenia na boisku przypominają film fantastyczno-naukowy!

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, EA SPORTS, FIFA 2000, FIFA 2000.

2 Przechodzimy do menu ustawień programu, klikając na ikonę ●.



3 Klikając na strzałkę ● przechodzimy do ekranu kodów (Cheats) ●.

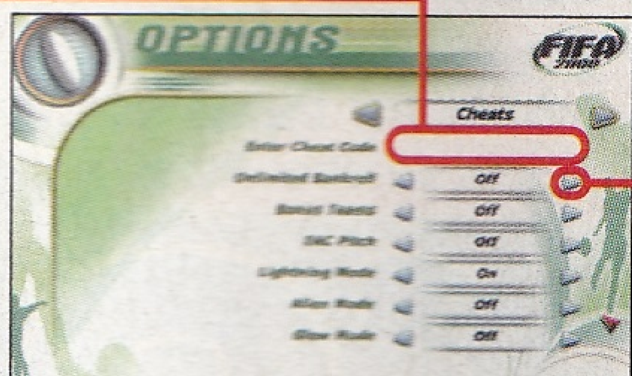




Gwiazdy futbolu jaśnieją w ciemnościach. Niestety w tych warunkach nie widać piłki...

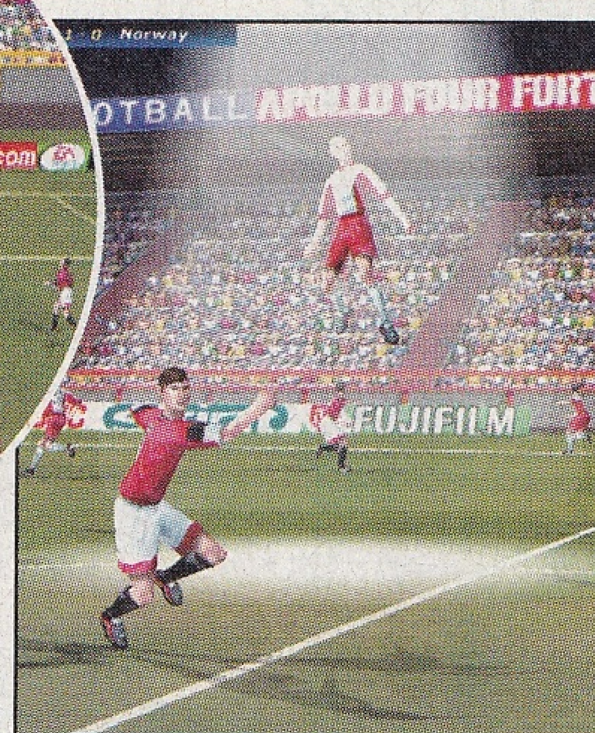
4 W pustym okienku ● wpisujemy jeden z podanych w tabelce obok kodów i naciskamy klawisz Enter.

5 Wpisanie kodu uaktywnia jedno ze znajdujących się poniżej pól. Jednak napis Off oznacza, że na razie dana sztuczka jest wyłączona.



6 Aby włączyć aktywny kod, klikamy na strzałeczkę ●. Napis zmienia się na On.





7 Kody włączamy lub wyłączamy w dowolnym momencie. Jednak aby działały poprawnie, może być włączony tylko jeden kod naraz.

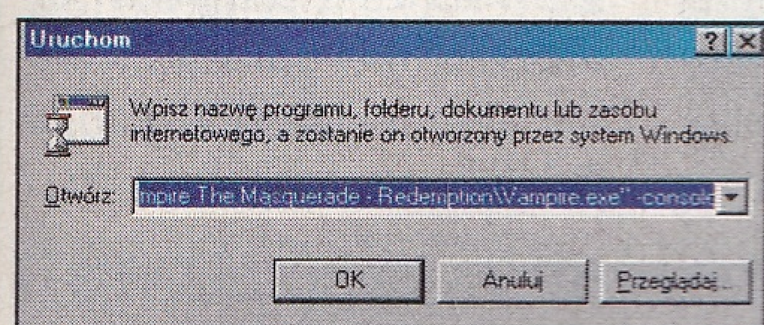
Tragedia! Gdy wpisujemy kod dizzy, kosmici porywają naszych zawodników!

kod	działanie
momoney	mamy nieskończenie dużo pieniędzy na transfery zawodników
hooligan	dostajemy do wyboru kilka nowych drużyn
burnaby	zmieniamy wygląd trybun
sizzle	gramy w czasie burzy z piorunami
dizzy	nad stadionem pojawia się UFO
lightsout	zawodnicy świecą w ciemnościach

Vampire: The Masquerade – Redemption

Każdy wampir walczy z drzemiącą w nim bestią. Czasami posuwa się do ostateczności, nie wahając się nawet użyć podstępnych sztuczek znalezionych w GRACH

1 Klikamy na Start, Uruchom... W pojawiające się okienko wpisujemy **"C:\Program Files\Vampire The Masquerade – Redemption\Vampire.exe" -console**



2 Wybieramy tryb single player i wczytujemy grę, klikając na load game.

3 W czasie gry naciskamy klawisz tyldy (~ pod esc).

4 Przy górnej krawędzi ekranu pojawia się niewielkie pole ●, w które wpisujemy kod z tabelki i zatwierdzamy go klawiszem Enter.



Dzięki kodom Serena staje się nieśmiertelna, Christof zmienia się w golema, a Wilhelm – w wilka. Tylko Erik nie użył kodów, ale i tak jest najpotworniejszym wampirem w całej drużynie

kod	działanie
xp X	zwiększamy doświadczenie bohatera o X, na przykład xp 1000 daje nam 1000 punktów doświadczenia
addalldisciplines X	bohater zna wszystkie dyscypliny na X+1 poziomie zaawansowania
advancement	przywołujemy okno rozwoju bohaterów
vault	w dowolnym momencie gry zyskujemy dostęp do kufra bohatera
freecasting 1	używamy dyscyplin bez wydawania punktów krwi
freecasting 0	wyłączamy działanie poprzedniego tajnego kodu
god 1	bohater jest niewrażliwy na ciosy przeciwnika
god 0	bohater jest znów wrażliwy na ciosy przeciwnika
cash X	w naszej sakiewce pojawia się wpisana kwota, na przykład cash 1000 daje nam 1000 sztuk złota
dropcash X	rzucamy na ziemię określoną liczbę monet
pause	zatrzymujemy akcję (nadal można wydawać komendy)
resume	wznawiamy akcję
freeammo 1	nie zużywamy amunicji do broni strzeleckich
freeammo 0	bronie strzeleckie znów zużywają amunicję
revive	przywracamy wybranemu bohaterowi pełnię zdrowia (działa również na wampiry pogrążone w letargu)
frenzyme	bohater wpada w szał
killme	bohater zapada w letarg (torpor)
poisonme	bohater jest zatruty
diseaseme	bohater jest zarażony
stakme	bohater zostaje przebity kołkiem
damage me	bohater odnosi lekkie obrażenia
emit fire	bohatera otacza chmura ognia
emit gas	bohatera otacza chmura gazu
shapeshift bat	wampir zamienia się w nietoperza
shapeshift wolf	wampir zamienia się w wilka
shapeshift golem	wampir zamienia się w golema
shapeshift	wampir przybiera swą pierwotną postać
addthing *przedmiot*	otrzymujemy wpisany przedmiot
addthing platemail	otrzymujemy zbroję płytową
add flameberge	otrzymujemy miecz
add battleaxe	otrzymujemy topór bojowy
totals	wyświetlamy spis zdobyczy z tego epizodu gry (punkty doświadczenia, złoto)
ai 0	wyłączamy sztuczną inteligencję wszystkich bohaterów (oznacza to między innymi, że strażnicy nie reagują nawet wtedy, gdy polujemy na ich oczach)
ai 1	ponownie włączamy sztuczną inteligencję bohaterów
framerate 1	otrzymujemy informację o szybkości wyświetlania obrazu
framerate 0	wyłączamy licznik szybkości wyświetlania obrazu (w klatkach na sekundę)
jump *miejsce*	przenosimy się do wskazanego miejsca
jump Smithy	przenosimy się do kowala w Pradze
jump Unorna	przenosimy się do zielarki
jump PragueCastle	przenosimy się na zamek
jump Convent	przenosimy się do miejsca, w którym zaczęliśmy grę

fot. The Stock Market/Piękna, archiwum; montaż Komputer ŚWIAT GRY

Instalujemy gry po angielsku

To prostsze niż myślisz!

Instalacja gry po angielsku bywa prawdziwym utrapieniem. Nawet osoby znające ten język gubią się w gąszczu fachowych terminów i tajemniczych poleceń. Ale od czego mamy przewodnik GIER!

Proces instalacji gier już od dawna jest zautomatyzowany. Nie musimy, jak to dawniej bywało, odpowiadać na kłopotliwe pytania o typ karty graficznej i dźwiękowej. W przeszłość odeszły też męki tworzenia dyskietki startowej i konfigurowania pamięci. Jednak aby poprawnie zainstalować albo usunąć z systemu grę, podejmujemy kilka ważnych decyzji. Na szczęście pytania, na które odpowiadamy, są proste.

1 Uruchamiamy płytę z grą

Najpierw wyłączamy wszystkie programy, których działanie nie jest konieczne do pracy komputera. Potem wkładamy płytkę do napędu CD-ROM. Jeśli gra mieści się na kilku krążkach, wkładamy pierwszy z nich. Uruchamia się program instalacyjny. Jeśli tak się nie dzieje, sprawdzamy, czy w Windows włączona jest opcja autostartu. Jak to zrobić, opisaliśmy w rubryce Redakcja odpowiada, w GRACH 3-4/2000 na stronie 80.

Program instalacyjny można także uruchomić ręcznie. W tym celu klikamy dwa razy na ikonę



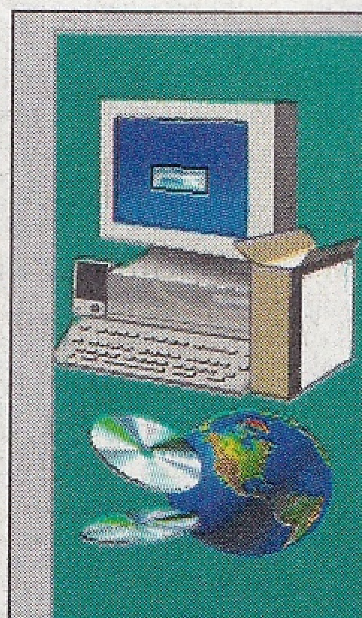
, następnie na dysk oznaczony CD i odnajdujemy plik Setup. Klikamy na niego dwukrotnie, co uruchamia program instalacyjny (czyli instalator).

2 Program instalacyjny

Jako instalator gier komputerowych najczęściej używany jest program Install Shield Wizard. Czasami spotyka się niemal identyczny program WISE. Dzięki tej powszechności instalacja większości gier przebiega podobnie. Nieliczne gry, na przykład Age of Empires II, korzystają z własnych instalatorów. Ale nawet w nich instalacja składa się z podobnych kroków.

3 Ekran powitalny

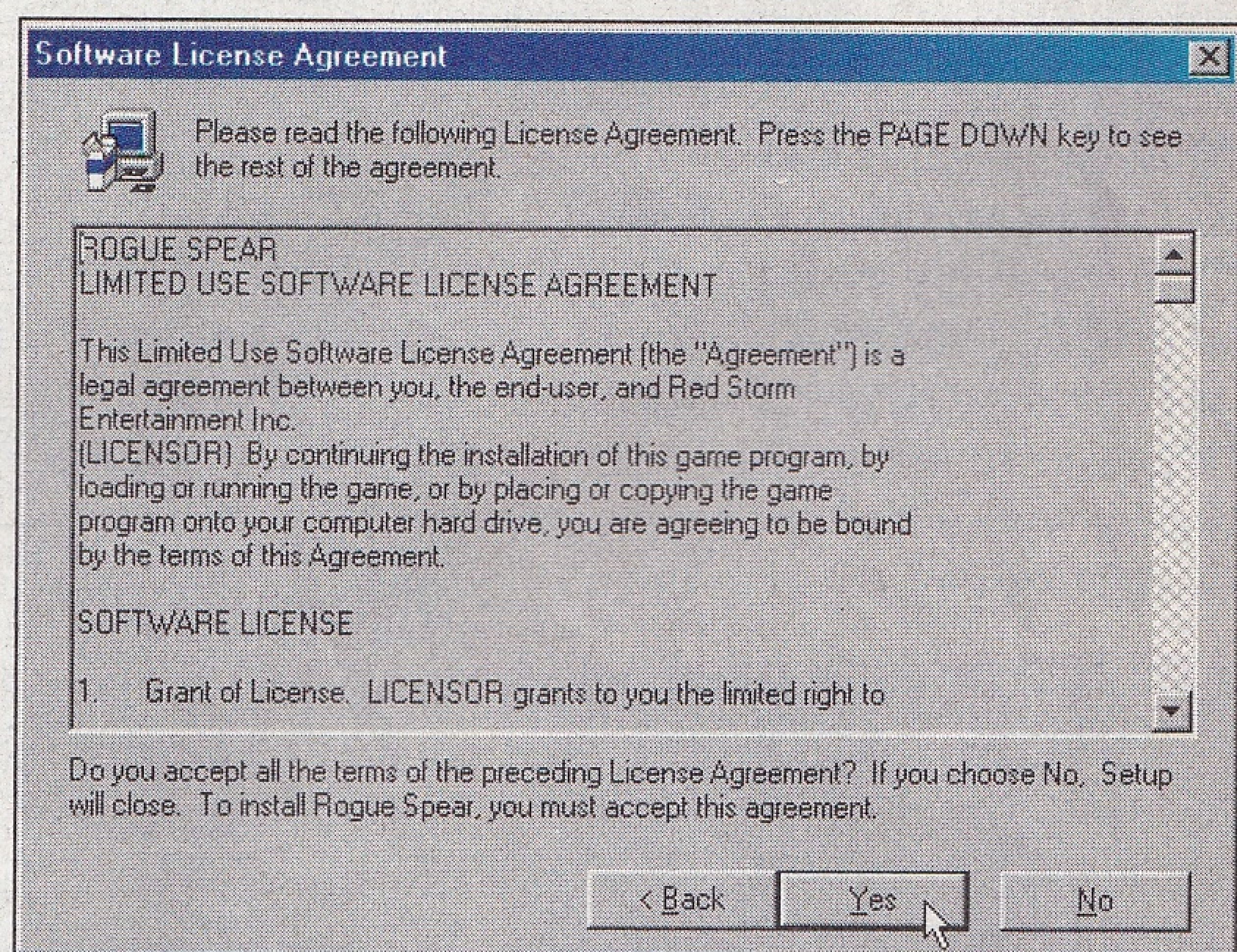
Tekst w ramce informuje nas, że właśnie uruchomiliśmy program, który zainstaluje grę na naszym komputerze. Aby przejść dalej, klikamy na przycisk Next>.

4 Akceptujemy umowę

Program przedstawia nam umowę licencyjną, która zazwyczaj brzmi podobnie niemiło. W dużym skrócie: producent gry udziela nam prawa do korzystania z niej (zwykle na jednym komputerze), zabraniając wykonywania jej kopii. Udziela nam też gwarancji poprawnego odczytywania się płytki CD, ale uchyla się od odpowiedzialności za ewentualne nieprawidłowe działanie gry na naszym komputerze.

Nie brzmi to zachęcająco, ale w końcu chcemy zainstalować tę grę, prawda? Klikamy więc na Yes, zgadzając się na warunki umowy.



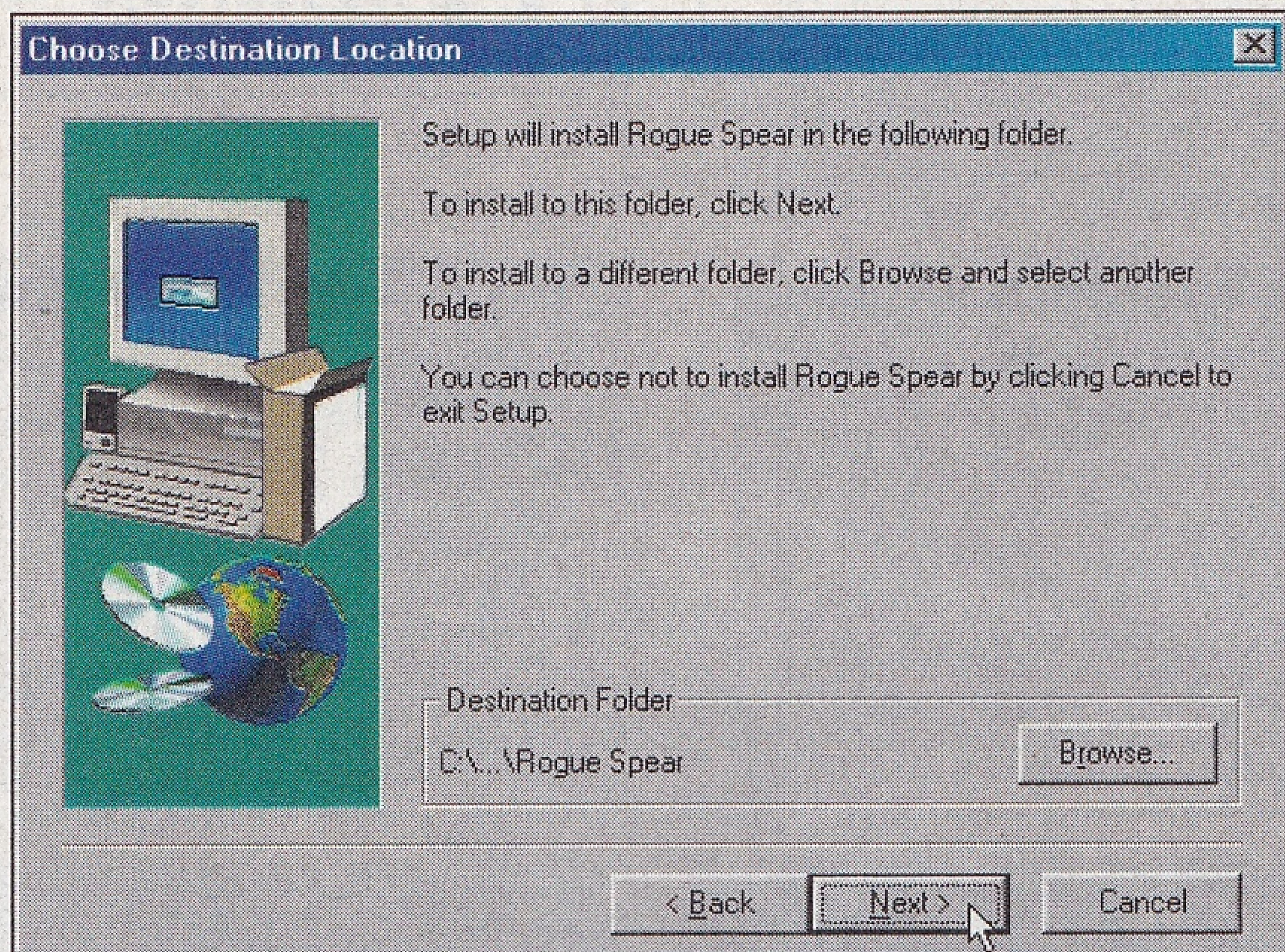
GDZIE INSTALOWAĆ GRY

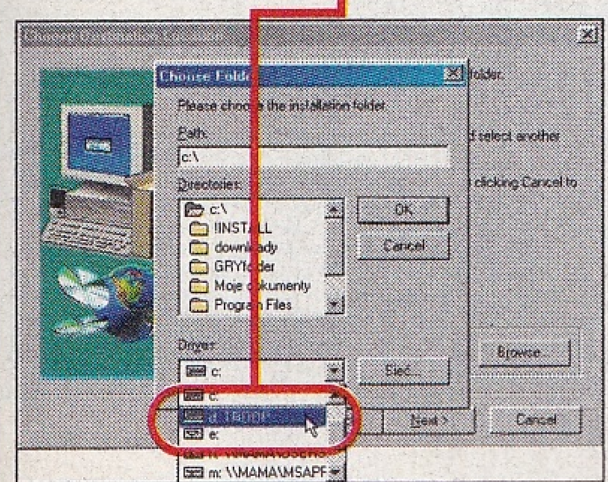
Programy instalacyjne proponują nam zazwyczaj instalację gry w folderze Program Files na dysku C. Jeśli cały nasz twardy dysk oznaczony jest jako C, nie ma problemu. Czasem jednak użytkownik dzieli dysk na kilka tak zwanych dysków logicznych, oznaczonych na przykład jako C, D i E. W komputerze może być też więcej dysków. Warto wtedy przeznaczyć dysk C tylko na Windows, a gry i programy użytkowe instalować gdzie indziej. O zaletach takiego rozwiązania przekonamy się, gdy przyjdzie nam instalować Windows ponownie.

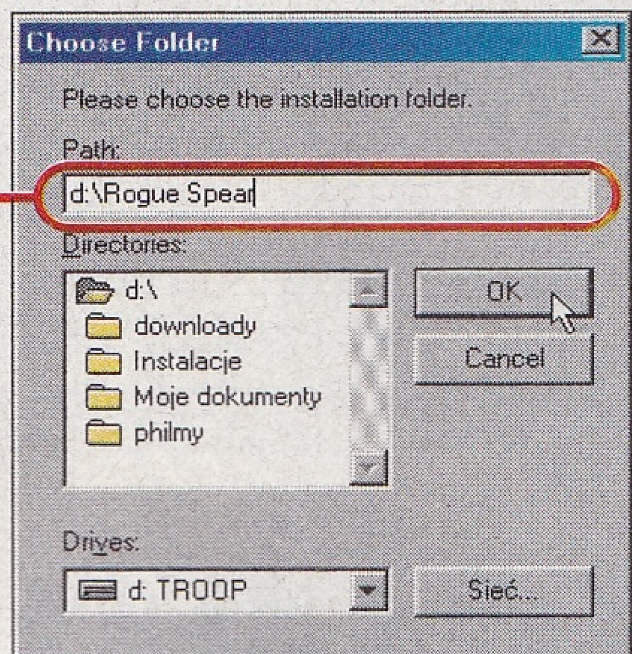
5 Wybieramy folder gry

Pora na pierwszą poważną decyzję. Program proponuje nam instalację gry w folderze Program Files. Jeśli nam to odpowiada, klikamy na przycisk [Next] i przechodzimy do następnego punktu. Przeczytajmy jednak najpierw ramkę **Gdzie instalować gry** na poprzedniej stronie.

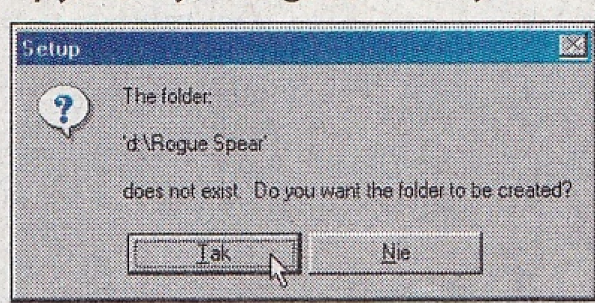
Aby zainstalować grę w innym folderze, klikamy na przycisk [Browse]. Wybieramy dysk, na którym ma być zainstalowana gra.







Następnie w okienku na górze wpisujemy nazwę folderu, do którego instalator skopiuje pliki z grą. Może być ona dowolna, ale lepiej, aby przypominała nazwę instalowanej gry. Klikamy na przycisk [OK]. System informuje, że taki folder nie istnieje, i pyta, czy ma go stworzyć.

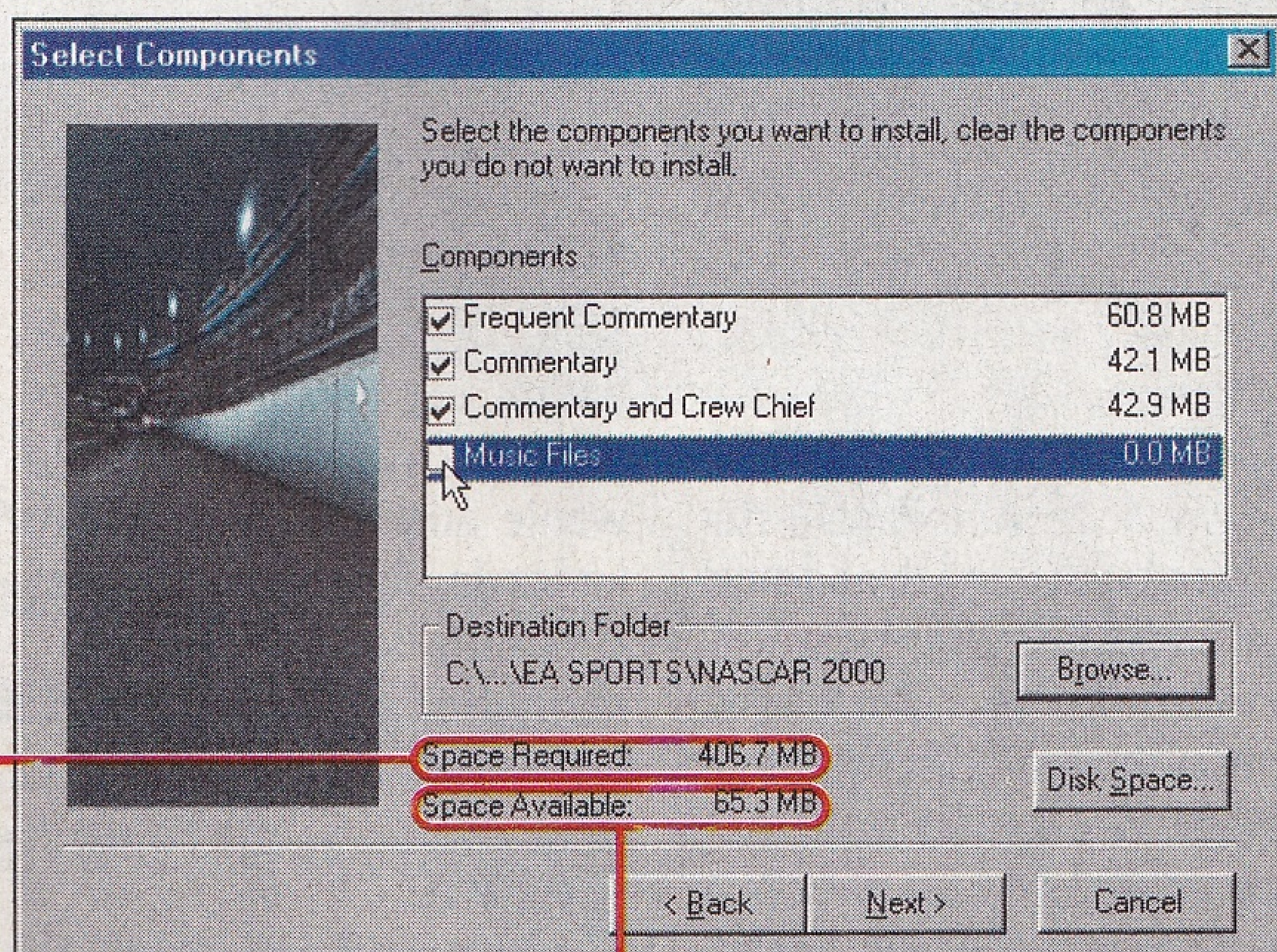


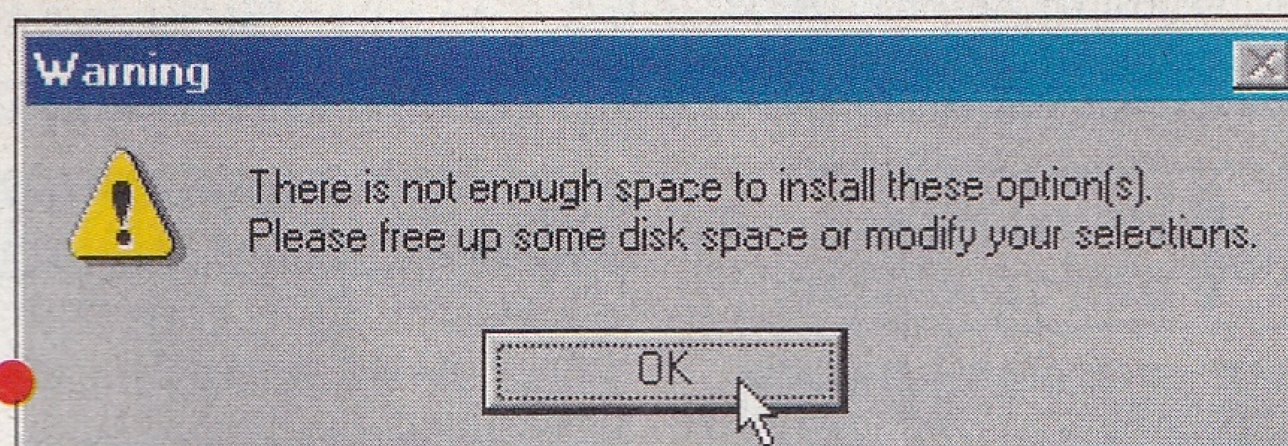
Klikamy na [Tak]. Teraz gra zostanie zainstalowana w folderze, który wskazaliśmy. Klikamy więc na [Next].

7 Wybieramy składniki gry

Czasem (a zawsze, jeśli wybieramy instalację nietypową [Custom]), program pyta nas, jakie komponenty ma zainstalować. Klikając myszą na kwadraciki po lewej, zaznaczamy te części gry, które zostaną skopiowane na twardy dysk. U dołu pokazywane jest miejsce dostępne na dysku oraz objętość, jaką zajmują wybrane składniki.

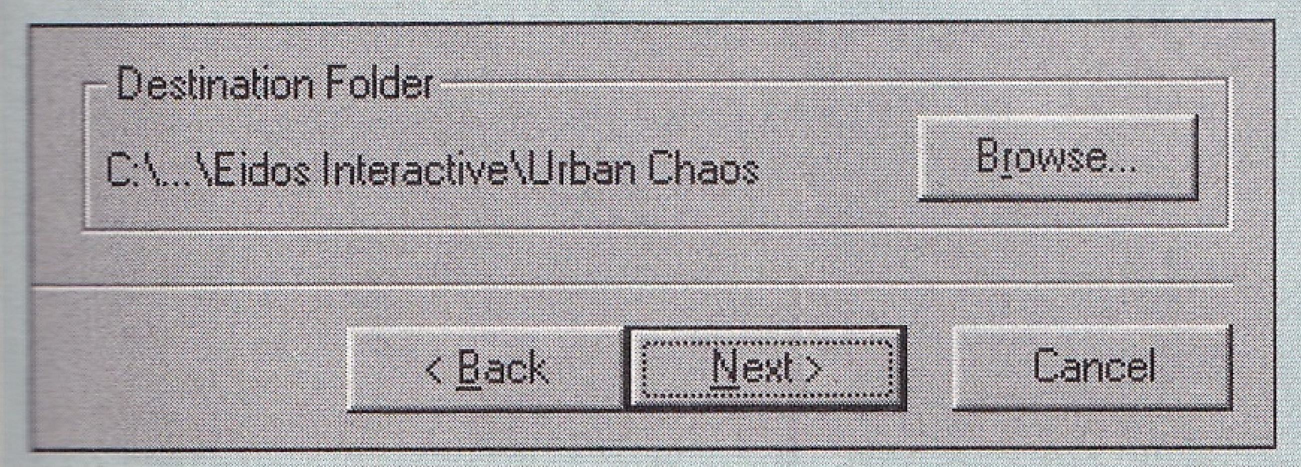
W naszym przykładzie ilość potrzebnego miejsca wynosi ponad 400 MB, a dostępne jest tylko 65 MB. W takiej sytuacji zwalniamy miejsce albo instalujemy grę na innym dysku. Jeśli tego nie zrobimy, program zwykle informuje o braku miejsca zanim zacznie kopiować pliki.





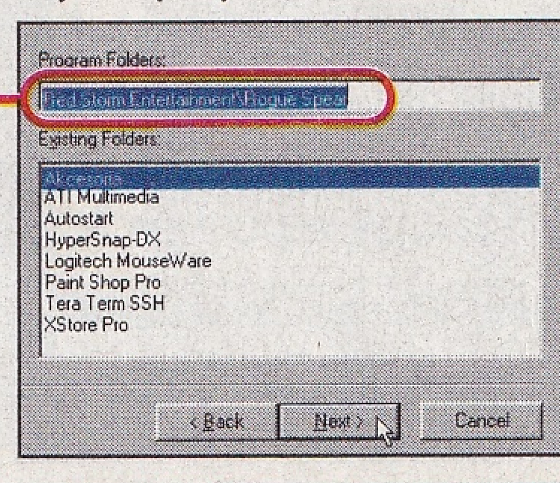
WYCOFUJEMY SIĘ NA START

Jeżeli podczas pracy z programem instalacyjnym decydujemy, że chcemy zmienić na przykład katalog, w którym instalowana jest gra, nie musimy zaczynać wszystkiego od początku. Do chwili rozpoczęcia kopiowania plików z płyty CD na nasz twardy dysk możemy zmieniać podjęte wcześniej decyzje. Klikając na przycisk [< Back], wracamy do poprzednich etapów instalacji i dokonujemy potrzebnych zmian. Następnie klikając na [Next >], idziemy dalej. Program zapamiętuje nasze ustawienia.

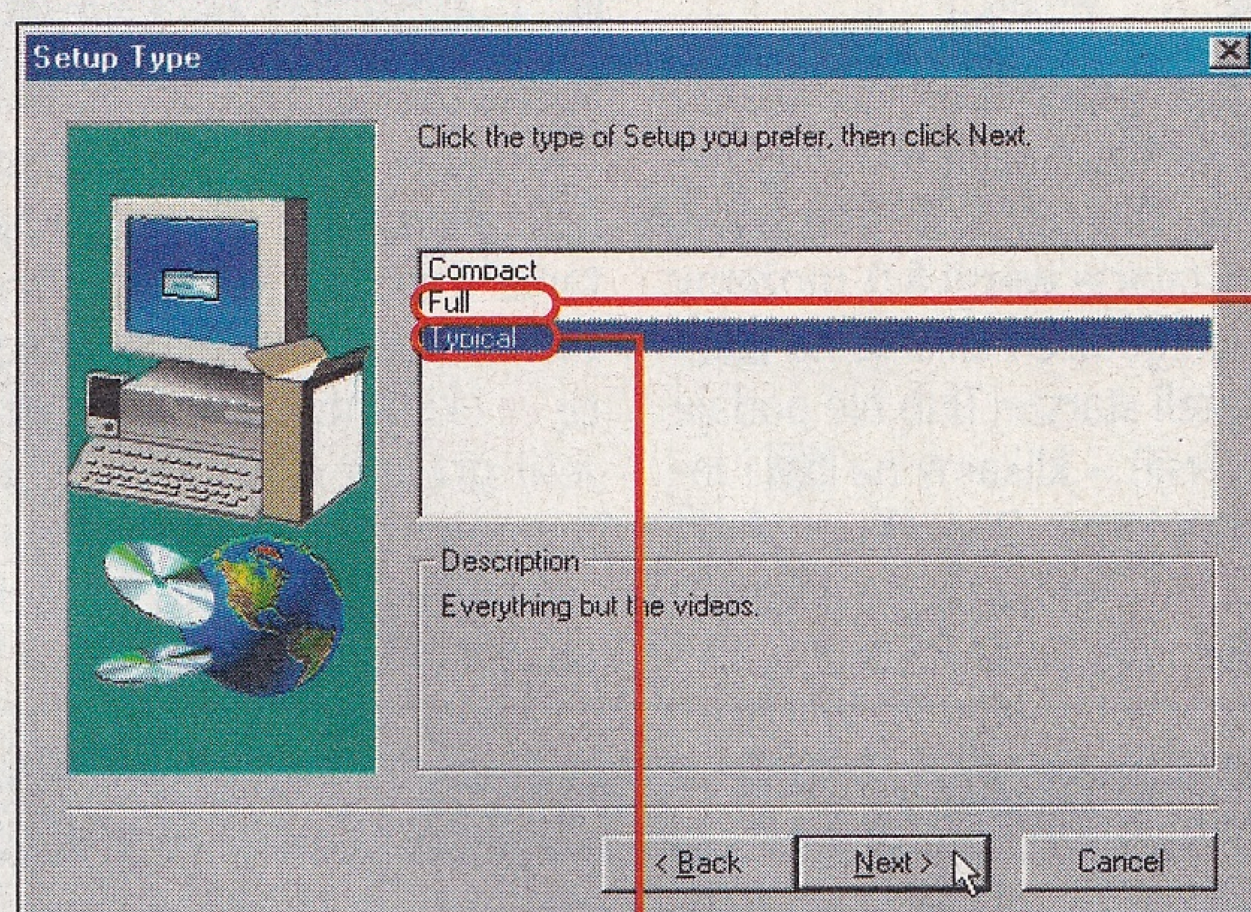


8 Wybieramy katalog menu

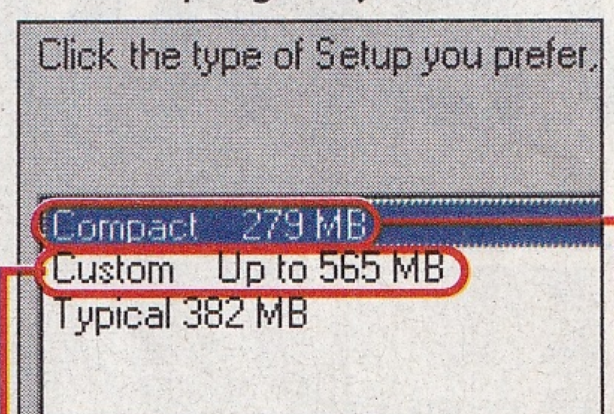
W menu Start zostanie utworzony katalog, z którego możemy uruchamiać naszą grę. Zazwyczaj nie ma sensu zmieniać jego proponowanych przez instalator nazw i ustawień – klikamy na przycisk [Next].



6 Wybieramy rodzaj instalacji



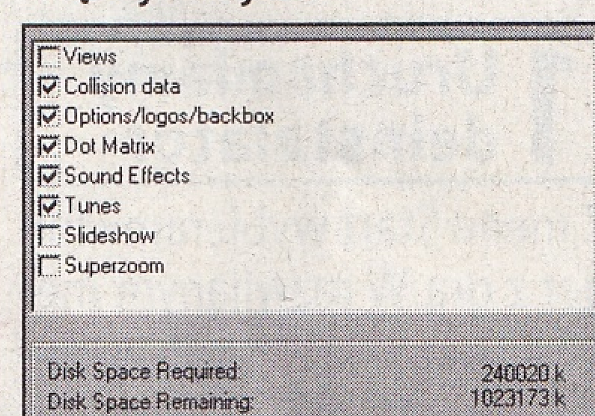
Współczesne gry na wielu płytkach zajmują nawet kilka gigabajtów! Program pyta nas, jaką część plików gry ma przenieść z krążka CD na nasz twardy dysk. Im więcej, tym szybciej wczytuje się i działa gra, ale mniej miejsca zostaje na inne programy.



Instalacja minimalna Zajmuje najmniej miejsca na dysku – filmy, muzyka i inne duże pliki zostają na krążku CD. Gra będzie je stamtąd odczytywać, więc ucierpi na tym tempo rozgrywki.

Instalacja typowa Na nasz twardy dysk zostaną skopiowane tylko te pliki, z których gra korzysta najczęściej. Tak zwany rozsądny kompromis.

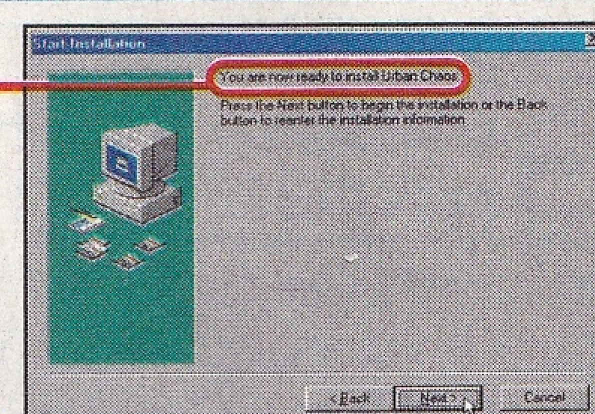
Instalacja pełna Większość plików potrzebnych do działania gry będzie przeniesiona na twardy dysk. Dzięki temu gra działa szybciej, ale zajmuje znacznie więcej miejsca.



Instalacja nietypowa Sami decydujemy o tym, które pliki zostaną skopiowane na twardy dysk. Aby skorzystać z tej możliwości, potrzeba trochę doświadczenia – patrz punkt 7.

9 Śledzimy przebieg instalacji

Czasem przed rozpoczęciem kopiowania plików na twardy dysk program zawiadamia nas, że jest gotów do rozpoczęcia instalacji. Klikamy na przycisk [Next].

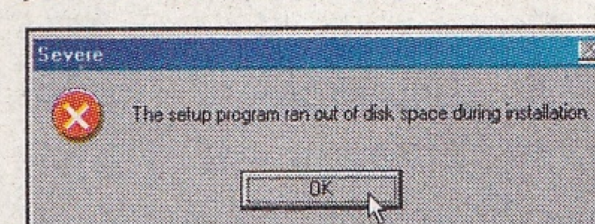


Rozsiadamy się wygodnie i obserwujemy, jak program instalacyjny kopiuje pliki na twardy dysk. Ten etap może potrwać kilka, a czasem nawet kilkanaście minut.

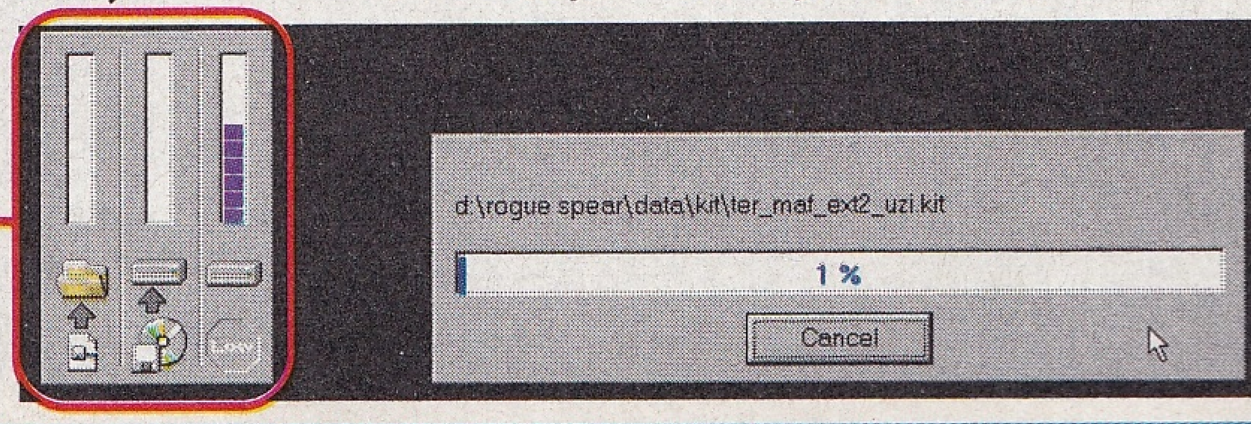
Jeżeli z jakiegoś powodu chcemy przerwać instalację, klikamy na przycisk [Cancel]. Program informuje, że instalacja nie została zakończona.

Jeśli chcemy ją kontynuować, klikamy na [Resume]. Aby przerwać instalację, klikamy na [Exit Setup]. Instalację możemy rozpocząć ponownie, wracając do punktu 1.

Jeśli program nie sprawdził ilości wolnego miejsca na twardym dysku, może pojawić się komunikat:



Oznacza on, że na twardym dysku zabrakło miejsca. Instalacja zostaje przerwana. Usuwamy z dysku niepotrzebne pliki i zaczynamy instalację od punktu 1.



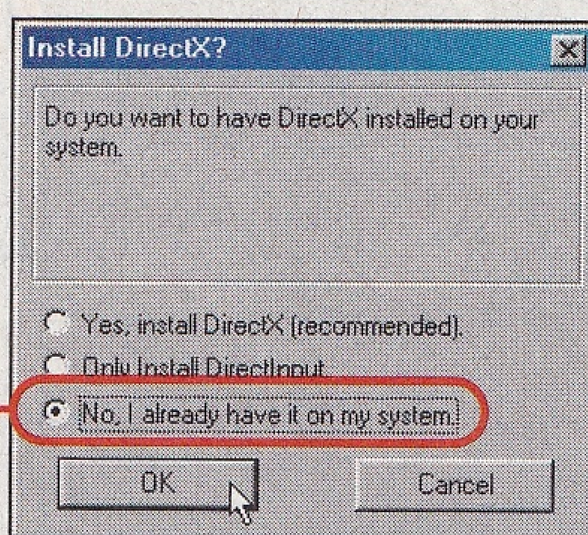
Instalujemy gry po angielsku

10 Instalujemy DirectX



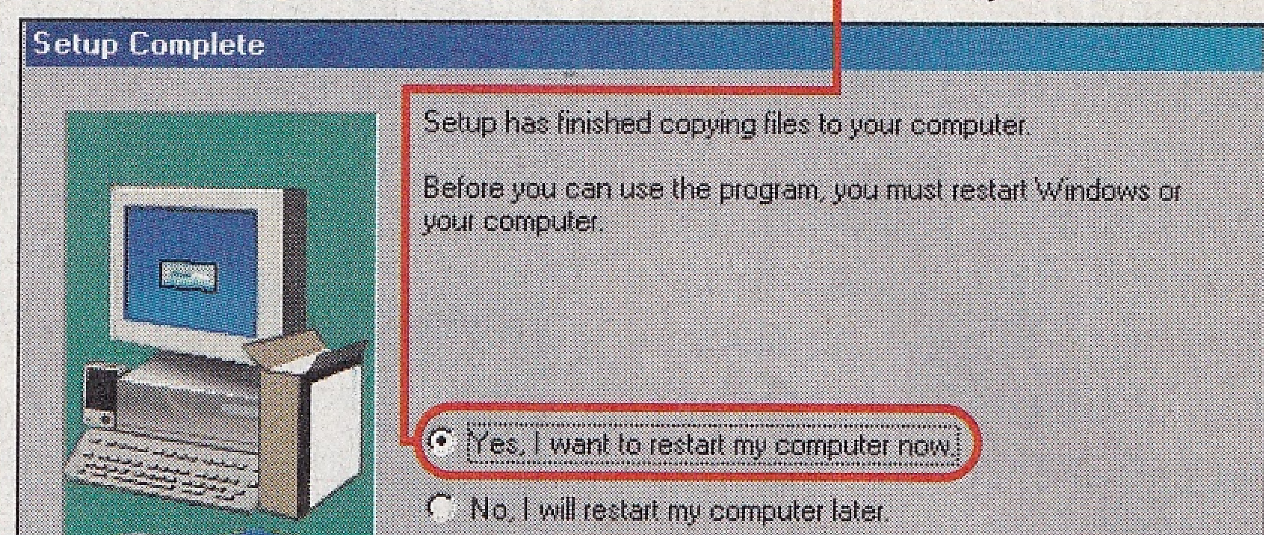
Po skopiowaniu plików program zazwyczaj pyta nas, czy chcemy zainstalować sterowniki DirectX. Jeśli proponuje instalację wersji 8.0, możemy się zgodzić i kliknąć na Tak. Jeżeli starszej (lub nie podaje wersji) – klikamy na Nie i instalujemy DirectX z płytki GIER. Zdarza się, że program nie wykrywa obecności sterowników DirectX w naszym pececie. W takiej sytuacji na pytanie o instalację DirectX wybieramy odpowiedź przeczącą i klikamy na przycisk OK. Jeśli gra nie chce się uruchamiać, instalujemy sterowniki DirectX w wersji 8.0a z płytki dołączonej do GIER.

Would you like to install DirectX and DirectX Media 6.1?



11 Restartujemy komputer

Często po zakończeniu instalacji gry program proponuje nam ponowne uruchomienie komputera. Zgadzamy się, zaznaczając odpowiedź i klikając na Finish.



TWORZYMY SKRÓT NA PULPICIE

Większość programów instalacyjnych tworzy na pulpicie skrót pozwalający na natychmiastowe uruchomienie gry. Jeśli po zakończeniu instalacji skrót się nie pojawia, tworzymy go sami. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na pulpit i z menu Nowy wybieramy pozycję Skrót. Następnie klikamy na przycisk Przeglądaj... i odnajdujemy na twardym dysku folder z grą. Klikamy na niego dwa razy, a potem klikamy dwa razy na ikonę programu. Następnie klikamy na Dalej >. Wpisujemy nazwę skrótu (najlepiej, aby była to nazwa gry) i klikamy na Zakończ. Po chwili na pulpicie pojawia się nowy skrót!

INSTALUJEMY DIRECTX

Wkładamy płytkę GIER do czytnika CD. Po chwili pojawia się menu płyty. Klikamy na programy, a następnie na DirectX 8.0 PL. Potwierdzamy chęć instalacji, klikając na Tak. Po jej zakończeniu komputer zostaje ponownie uruchomiony.

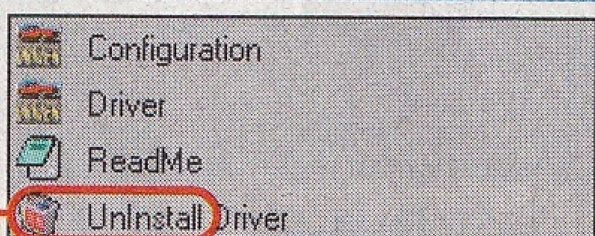
CD-ROM z numeru 9/2000

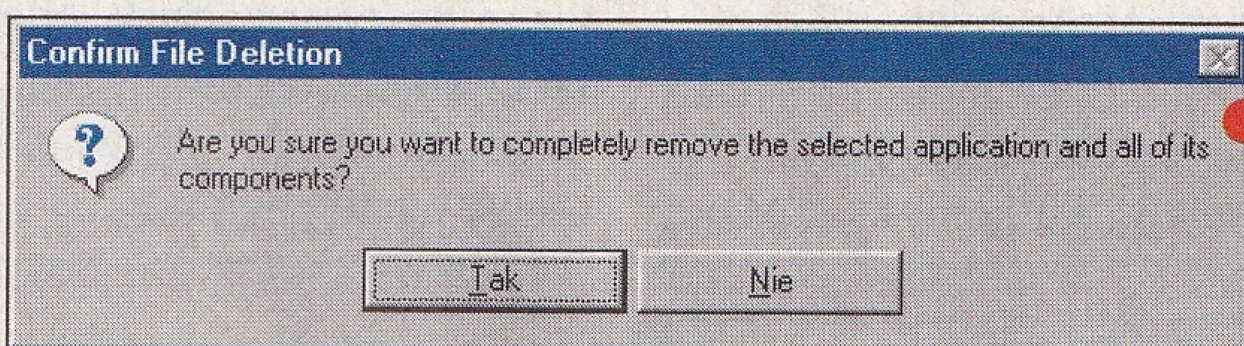
DirectX 8.0 PL
Do uruchomienia większości gier potrzebujemy darmowego pakietu DirectX. Po instalacji następuje ponowne uruchomienie systemu.

Usuwamy niechcianą grę

1 Uruchamiamy deinstalator

Z menu Start wybieramy folder z grą. W rozwijanym menu klikamy na (jeśli menu nie ma takiej pozycji, przechodzimy do punktu 2). Pojawia się okno z pytaniem, czy na pewno chcemy usunąć wszystkie pliki gry. Jeśli nie zmieniliśmy zamiaru, klikamy na przycisk Tak. Rozpoczyna się usuwanie gry (patrz punkt 4).



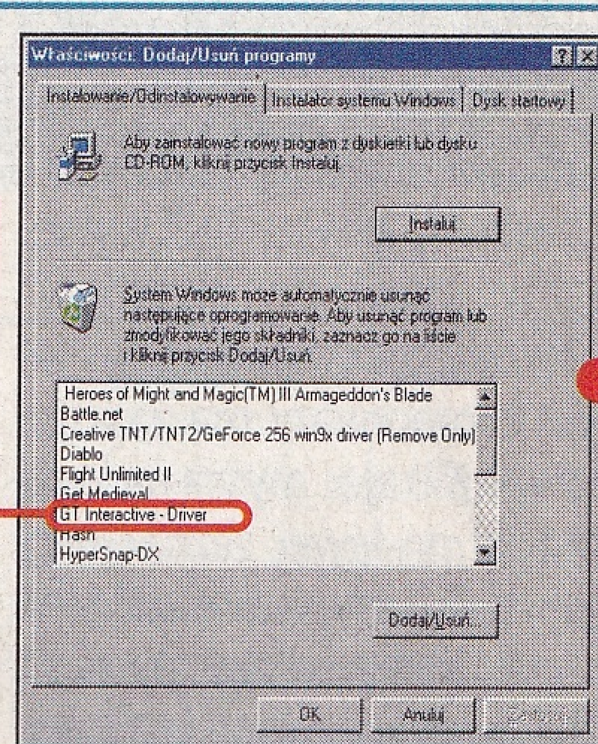


2 Otwieramy Panel sterowania

Jeśli w folderze z grą nie znaleźliśmy żadnego programu do usuwania gry, klikamy na przycisk Start na pasku pojawiającym się u dołu ekranu, potem na Ustawienia, a następnie na Panel sterowania. Otwiera się okno Panelu sterowania. Klikamy dwukrotnie na ikonę Dodaj/Usuń programy.

Pojawia się okno z listą naszych programów, które system Windows potrafi usunąć automatycznie. Odnajdujemy na niej nazwę gry (jeśli nie jest widoczna w pierwszej chwili, używamy strzałek i paska przesuwanego, aby przewinąć listę). Klikamy na nazwę gry, którą chcemy usunąć, a potem na Dodaj/Usuń... Rozpoczyna się usuwanie gry (patrz punkt 4).

Jeśli nie znaleźliśmy nazwy naszej gry na liście programów do usunięcia bądź usuwanie automatyczne nie zakończyło się sukcesem, przechodzimy do punktu 3.



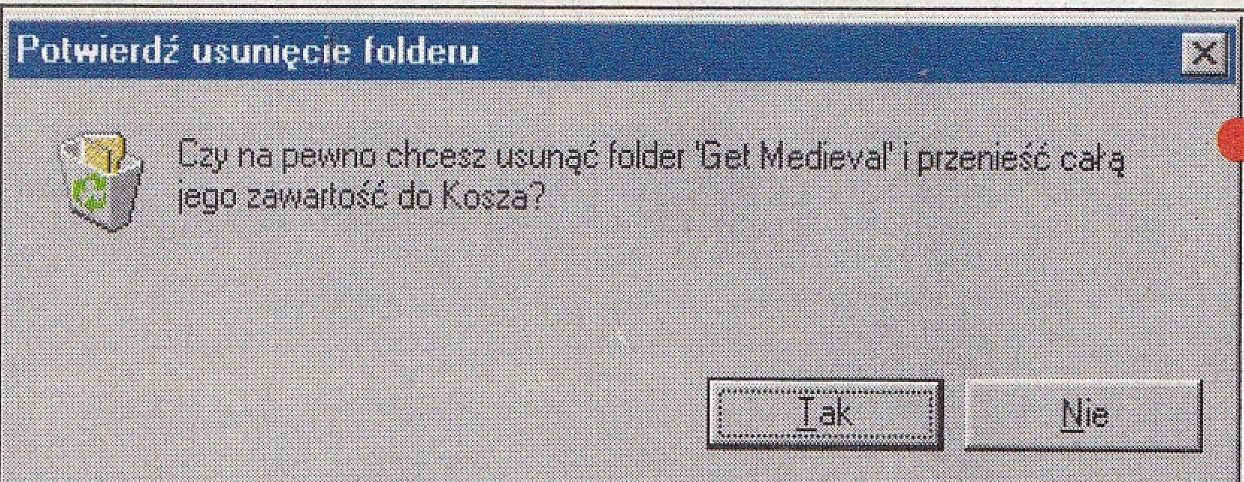


3 Usuwamy grę ręcznie

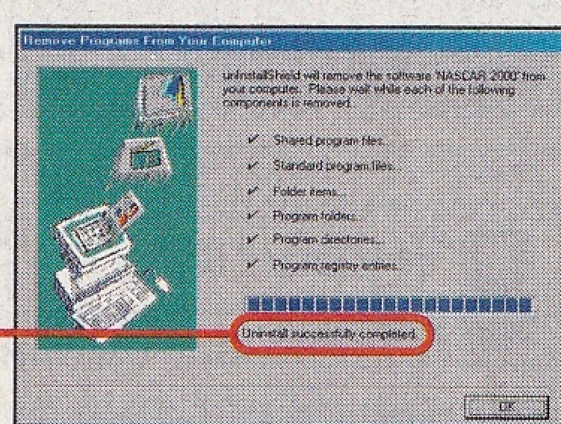
Jeśli system Windows nie jest w stanie automatycznie usunąć gry (zdarza się to w wypadku starszych gier), usuwamy ją ręcznie. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na ikonę Mój komputer i z rozwijanego menu wybieramy opcję Eksploruj.

Otwiera się okno, w którym odnajdujemy folder z grą (niekiedy nosi on nazwę producenta). Klikamy na niego prawym przyciskiem myszy i z rozwijanego menu wybieramy przycisk Usuń. Wtedy pojawia się okno z pytaniem o potwierdzenie. Klikamy na przycisk Tak. Pliki gry są usuwane z twardego dysku. Jak usunąć grę z menu Start, piszemy obok w ramce **Poprawiamy menu Start.**

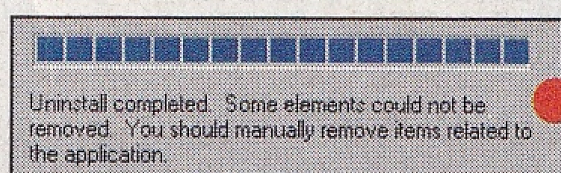
Otwórz
Eksploruj
Znajdź...
Utwórz skrót
Zmień nazwę
Właściwości



4 Usuwamy pozostałości

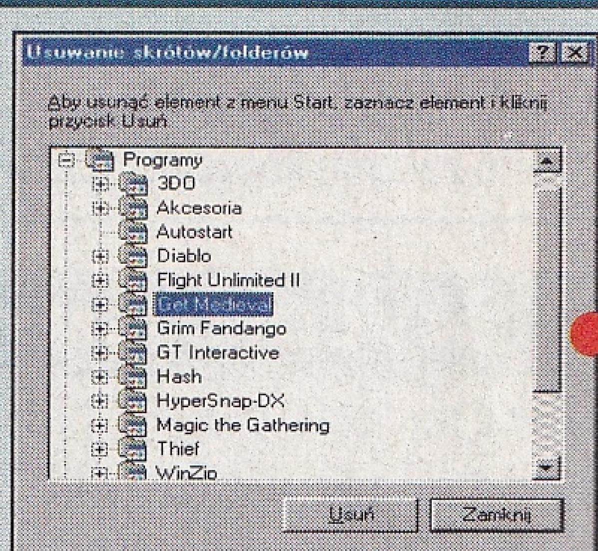


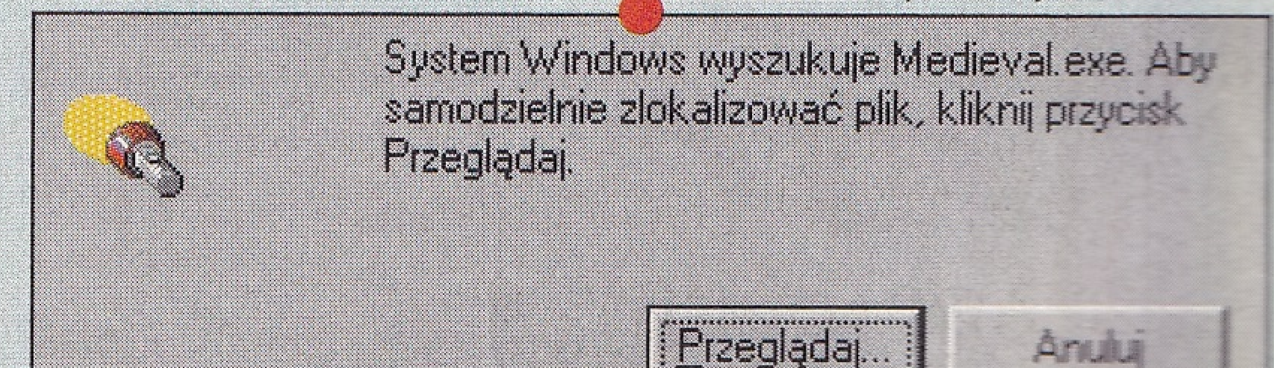
Usuwanie gry trwa tylko chwilę. Po jego zakończeniu pojawia się komunikat o pomyślnej deinstalacji. Jeśli z jakiejś przyczyny gra nie została całkowicie usunięta z naszego komputera, program informuje nas o tym. Pozostałości gry usuwamy ręcznie tak, jak w punkcie 3.



POPRAWIAMY MENU START

Jeżeli usunęliśmy grę ręcznie albo proces usuwania przebiegał nieprawidłowo, folder gry może być ciągle dostępny w menu Start, chociaż jej pliki zostały usunięte. W takiej sytuacji po próbie uruchomienia gry widzimy okno wyszukiwania. Po chwili system informuje, że nie znalazł pliku i proponuje nam uruchomienie innego. Klikamy na przycisk Nie. Następnie klikamy prawym przyciskiem myszy na pasek zadań u dołu ekranu i z rozwijanego menu wybieramy Właściwości. Klikamy na zakładkę Programy menu Start i na Usuń. Z listy programów wybieramy folder z grą i klikamy na Usuń. Zamiar potwierdzamy, klikając na Tak.





Redakcja odpowiada

Ta rubryka przeznaczona jest na głosy Czytelników. Stanowi forum wymiany informacji i poglądów, wyjaśniamy w niej też Wasze wątpliwości. Dla GIER nie ma niewygodnych tematów. Piszcie odważnie! Uważnie czytamy każdy list

Mały leksykon

Co to takiego dekompresor i gdzie go mogę znaleźć? Co to jest wersja beta programu? A Dreamcast? A Nintendo 64?

Kasia i Krzysiek

Dekompresor to program do rozpakowywania danych spakowanych za pomocą specjalnego programu. Pakując dane, z których chwilowo nie korzystamy, oszczędzamy miejsce na twardym dysku. Program pakujący tworzy z nich bowiem plik o mniejszej objętości. WinZIP zamieszczony na płytce **GIER** 7-8/2000 to program pakujący i dekompresor.

Od kilku lat coraz popularniejsze są pliki z muzyką (MP3) i filmami (MPEG), które zawsze są spakowane. Ich chwilowe rozpakowanie następuje po otwarciu. Do czytania plików MP3 służy na przykład program WinAmp, a pliki MPEG czyta między innymi Media Player. Oba ukazały się na naszych płytkach.

Hasło **Wersja beta** wyjaśniamy w Leksykonie na stronie 81. Nintendo 64 jest przestarzałą konsolą do gier i traci już w Polsce popularność. Dreamcast to nowa, dobra (ale droższa) konsola, coraz modniejsza.



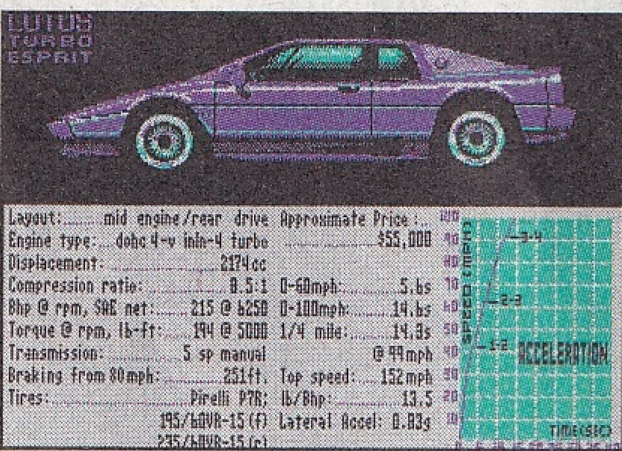
Dreamcast jest już do kupienia w Polsce

Stare gry pod ochroną

Moglibyście zamieszczać stare, ale jare gry, których nie chroni już prawo autorskie. Takie gry można ściągnąć z internetu. Sprawilibyście miłą niespodziankę czytelnikom, zamieszczając Civilization albo Dooma.

CeFek

Gry o których piszesz nazywane są po angielsku abandonware (wymowa: ebendonłer). Ich producenci nie reagują na łamanie praw autorskich w internecie, bo już tych gier nie sprzedają. Jednak zamieszczenie ich na płycie skończyłoby się przegranym procesem. Prawa autorskie do programu (i to nie wszystkie) wygasają dopiero po 50 latach!



Każdy chciałby zagrać w Test Drive 1. Niestety producenci starych gier strzegą swoich praw

Atramentowa rzeka

Chciałbym kupić drukarkę i nie wiem, jaką. Zastanawiam się, czy lepszy będzie Canon 2100, czy też Hewlett-Packard 640?

Dariusz

Zamierzasz wydać sporo pieniędzy, zatem potrzebujesz dobrych informacji. Jako źródło wiedzy polecamy Ci szczegółowe testy sprzętu publikowane w dwutygodniku Komputer ŚWIAT – na ich podstawie łatwiej podjąć trafną decyzję.

GRY zwracają uwagę na ważny problem. Oba modele to drukarki atramentowe. Są wprawdzie tańsze od laserowych, ale koszt wydrukowania strony jest wysoki. Jeśli dużo drukujesz, rozważ zakup taniej drukarki laserowej (za około tysiąc złotych).

Mam pisać?

Jeśli przyślę wam tekst na poziomie, to wydrukujecie go?

St. Anonim

Każdy numer **GIER** jest starannie planowany i przygotowywany przez doświadczonych redaktorów. Przecież na podstawie naszych testów Czytelnicy decydują, na które gry wydać pieniądze! Dlatego artykuł, który proponujesz, nie ma szans się ukazać. Jeśli jednak taki tekst nam się spodoba, to dla autora może on być wstępem do współpracy z **GRAMI**.

Pojedynek sprinterów

Czemu nie wzięliście najnowszych kart ATI do testu akceleratorów? Piszecie, że instalacja jest trudna, bo trzeba zdjąć obudowę i włożyć kartę w slot. Spodziewacie się po karcie grafiki, że podłączycie ją jak mysz?

Jaqub

Zadaniem testu było porównanie dwóch kart powszechnie uważanych za najszybsze. Pytało nas o nie wielu Czytelników.

Instalacja każdej karty graficznej jest obiektywnie trudna, zwłaszcza w porównaniu z instalacją gry. Łatwo przy tym uszkodzić drogą kartę!

I KTO TU KŁAMIE?

W czasopiśmie CD Action ukazał się list w sprawie waszej tabelki Rynek pism o grach. Na pytanie czytelnika o sprzedaż CD Action redaktor tego pisma odpowiedział:

„Panowie z XXX (to chyba o was – autor) przedstawiając te dane, podali naszą sprzedaż sprzed... półtora roku – tak gdzieś z lata '98!!! Ponoć nie mieli nowszych danych. Ciekawe, czy nie mieli też numeru telefonu (albo adresu mailowego) do naszej redakcji, żeby o to zapytać? A jeśli są równie rzetelni i dociekliwi w recenzjach jak przy tworzeniu tej tabelki... to współczujemy ich czytelnikom."

Wydawało mi się, że jesteście uczciwi, a tymczasem konkurenci przyłapali was na kłamstwie! I co wy na to, panowie rzetelni?!

Przemek Mytnik, Włocławek

GRY mówią prawdę, nawet tę niewygodną. Nasze istnienie opiera się bowiem na dostarczaniu Czytelnikom konkretnych i rzetelnych informacji o wszystkim, co dotyczy gier komputerowych. Dlatego właśnie co miesiąc podajemy zawartość aktualnych numerów konkurencyjnych magazynów, zamieszczamy porównanie wystawionych przez nie ocen, dlatego też publikujemy rubrykę Rynek pism o grach. Te informacje są ważne dla graczy.

W pierwszym numerze **GIER** skorzystaliśmy z najnowszych dostępnych w tamtej chwili danych. Dotyczyły one pierwszych trzech kwartałów 1999 roku (a nie 1998!). Informacja o tym także znalazła się w tabelce. W kolejnych wydaniach **GIER** aktualizujemy te dane, za każdym razem podając, jakiego okresu dotyczą.

Zbierając dane o sprzedaży czasopism, korzystamy z niezależnego źródła: Związku Kontroli Dystrybucji Prasy (w skrócie ZKDP). Jest to organizacja, do której dobrowolnie należy większość polskich wydawnictw, w tym wydawca magazynu CD Action. W tym gronie są także wydawcy Clicka, Resetu oraz oczywiście **GIER**. ZKDP zbiera i sprawdza dane o sprzedaży poszczególnych czasopism. Publikowane są one w formie specjalnego biuletynu, który ukazuje się co kwartał. Kilkumiesięczne opóźnienie jest naturalne, bo tyle czasu zajmuje ustalenie wielkości sprzedaży co do egzemplarza.

Czytelnicy **GIER** mogą spać spokojnie. Nasze informacje są wiarygodne. Nie boimy się postawić konkurencyjnych pism na czele listy sprzedaży. Potrafimy uszanować czyjś sukces, podobnie jak cieszymy się z naszego.

RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
KOMPUTER ŚWIAT	142 432 [1]	↑
KOMPUTER ŚWIAT GRY	98 457 [2]	↑
CD ACTION	94 829 [1]	↑
NEO PLUS	[illegible] [3]	↑
RESET	22 8[illegible]	↓
CLICK!	[illegible]	[illegible]
GRY KOMPUTEROWE	[illegible]	[illegible]
[illegible] SERVICE	[illegible]	[illegible]
PLAYSTATION MAGAZYN	[illegible]	?
PLAYSTATION PLUS	– [5]	?
PSX EXTREME	– [5]	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	– [5]	?

1 – dane potwierdzone przez Związek Kontroli Dystrybucji Prasy, obejmują pierwsze trzy kwartały 1999 r.; 2 – dotyczy [illegible] Komputer ŚWIATA; 3 – informacja od wydawcy; 4 – brak danych (nowy tytuł); 5 – wydawca [illegible]

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Na pomoc!





Kłopoty z GeForce

Wymieniłem kartę na GeForce. Zainstalowałem sterowniki i DirectX 7.0 PL. Jednak gdy włączam grę z grafiką 3D, komputer zawiesza się, choć nie ma konfliktów sprzętowych. Co robić?

Geo

Sterowniki dostarczane przez producenta w pudełku z kartą zazwyczaj nie są aktualne – nowe pojawiają się co kilka tygodni. Powinieneś więc zainstalować najnowszą wersję sterowników. Znajdziesz je w pakiecie Detonator na płytce dołączonej do numeru 9/2000 **GIER**.

Jeśli to nie pomaga, to Twój problem jest poważniejszy. Karta GeForce ma wysoki pobór prądu. Niektóre tanie płyty główne, zwłaszcza te starsze, nie dostarczają jej wystarczającej ilości prądu. Stąd kłopoty, niekiedy prowadzące nawet do uszkodzeń. Sprawdź u sprzedawcy, czy na tym polega problem. Jeśli tak, trzeba wymienić płytę główną lub zadowolić się kartą GeForce 2 MX, która jest mniej prądożerna, równie szybka i kosztuje niemal tyle samo.

Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:

redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa
telefon (022) 608 41 13
(w piątki od 12 do 17)
faks (022) 608 42 93
http://gry.komputerswiat.pl
adres e-mail:
gry@komputerswiat.pl

RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
CD ACTION	125 228 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT	120 006 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT GRY	112 150 [1]	↑
PLAY	84 700 [1]	– [2]
CLICK!	75 407 [1]	↓
NEO PLUS	31 482 [3]	↑
RESET i RESET CD	24 122 [1]	↓
ACTION PLUS	– [4]	?
GAMESTATION	– [4]	?
GRY KOMPUTEROWE	– [4]	?
I/O	– [4]	?
NEW S SERVICE	– [4]	?
PLAYSTATION MAGAZYN	– [4]	?
PLAYSTATION PLUS	– [4]	?
PSX EXTREME	– [4]	?
PSX FAN	– [4]	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	– [4]	?

1 – dane z czerwca 2000, potwierdzone przez Związek Kontroli Dystrybucji Prasy; 2 – nowość na rynku; 3 – informacja od wydawcy (dotyczy czerwca 2000); 4 – wydawca nie udostępnia danych



fot. M. Zawadzki

Pisma o grach co miesiąc kuszą kolorowymi okładkami. Zanim pobiegniesz do kiosku – przeczytaj u nas. GRY nie boją się pisać o konkurencji. Aby ułatwić Ci wybór, prezentujemy zawartość innych polskich magazynów o grach

Kiosk GIER



Numer: 5/2000
Płyta: Brak
Cena: 3,50 zł

Temat tytułowy
Tomb Raider Chronicles

Testy
Toca World Touring Cars, Pokémon Snap, Space Channel 5, Dead or Alive 2, Carmageddon 2000

Inne
2 plakaty-giganty, 30 naklejek



Numer: 26/2000
Płyta: brak
Cena: 3,50 zł

Temat tytułowy
test systemów operacyjnych

Tematy
komputery z supermarketów, świąteczne strony WWW, wysyłamy kartkę świąteczną z Worda

Inne
jak wygrać w Lotto, symulatory Formuły 1



Numer: 12/2000
Płyta: brak
Cena: 5,90 zł

Temat tytułowy
recenzje pierwszych gier na PlayStation2

Recenzje
Final Fantasy IX, Tomb Raider Chronicles, Medal of Honor 2, Tomorrow Never Dies

Inne
Dreamcast w internecie (Quake III: Arena, 4x4 Evolution), relacja z turnieju Żelaznej Pięści



Numer: 12/2000
Cena z 3xCD: 19,99 zł
Cena z 1xDVD, 2xCD: 24,99 zł

Temat tytułowy
recenzje gier Rune, Metal Gear Solid, Outforce PL

Recenzje
Larry 7 PL, MDK 2 PL, Reach for the Stars, Wizards & Warriors

Inne
Modelowanie w Amapi, Kurs Pascala, Żeglarstwo w internecie, Bezpieczeństwo w Windows, Odyseja PC 2001

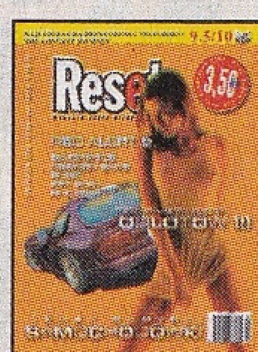


Numer: 12/2000
Cena bez CD: 5,50 zł
Cena z 2xCD: 13,95 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Command & Conquer: Red Alert 2

Recenzje
Close Combat 5, NHL 2001, Sanity: Aiken's Artifact, The Moon Project, Wizards & Warriors

Inne
zapowiedzi: Settlers IV, Emperor, X-Com Alliance



Numer: 12/2000
Cena bez CD: 3,50 zł
Cena z CD: 9,90 zł

Temat tytułowy
gry samochodowe

Recenzje
Command & Conquer: Red Alert 2, Sacrifice, Crimson Skies, Rune, FIFA 2001, NHL 2001

Inne
niespodziewany powrót odlotów



Numer: 12/2000
Płyta: brak
Cena: 6,90 zł

Temat tytułowy
modemy pod choinkę

Recenzje
Rune, Konung: Legends of the North, Pacific Warriors, Real Myst, Superbike 2001, Links 2001

Inne
Stalowe potwory, Tajemnice CTF-a, 7x nagrywarki, Elektroniczne mózgi



Numer: 12/2000
Płyta. 1xCD
Cena: 13,90 zł

Temat tytułowy
Command & Conquer: Red Alert 2

Recenzje
Red Alert 2, Rune

Inne
fragment powieści Wrota Baldura: Cienie Amnu, zapowiedzi: Monkey Island 4, Arcanum, Hitman: Codename 47

Porównanie ocen

GRY oceniają sprawiedliwie, bez taryfy ulgowej. Nasze testy są wynikiem wnikliwych prac. Na tej stronie porównujemy werdykty GIER z ocenami innych pism

W naszym zestawieniu znalazły się wszystkie wydane w roku 2000 numery czasopism, od styczniowego do październikowego. Przy każdej grze podajemy jej ocenę oraz platformę sprzętową, której ta ocena dotyczy.

Różne pisma stosują różne skale ocen – oprócz znanej z GIER skali szkolnej spotykamy procentową, dziesiętną i pięciopunktową. Dla uproszczenia wszystkie oceny w poniższym zestawieniu zostały przeliczone według naszej skali. Na tej podstawie oznaczyliśmy je odpowiednim kolorem (przedstawiamy je w tabeli obok). ■

SKALA OCEN

celująca powyżej 5,49	**dostateczna** od 2,50 do 3,49
bardzo dobra od 4,50 do 5,49	**mierna** od 1,50 do 2,49
dobra od 3,50 do 4,49	**niedostateczna** poniżej 1,50

PRZEGLĄD OCEN WYSTAWIONYCH PRZEZ POLSKIE CZASOPISMA O GRACH

Tytuł gry	Typ gry	Komputer Świat GRY	Komputer Świat	Play	CD Action	Click!	Gry Komputerowe	Neo Plus	New's Service	Playstation Magazyn	PSX Extreme	Reset	Świat Gier Komputerowych
Age of Empires: The Conquerors	strategiczna	PC: 5,03			PC: 9/10		PC: 85%		PC: 8/10			PC: 9/10	
Age of Wonders	strategiczna	PC: 4,11	PC: 4,78		PC: 6/10				PC: 7/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
Agharta: The Hollow Earth (PL)	przygodowa				PC: 7/10	PC: 3+/6	PC: 64%		PC: 6/10			PC: 5/10	
Allegiance	zręcznościowa				PC: 9/10	PC: 5-/6	PC: 83%						
Asterix & Obelix kontra Cezar (PL)	zręcznościowa				PC: 3+/10	PC: 3+/6			PC: 1/10		PSX: 3/10		
Baldur's Gate II (PL)	fabularna				PC: 9/10	PC: 6-/6	PC: 91%		PC: 9/10			PC: 9/10	PC: 9/10[1]
Blair Witch: Rustin Parr (PL)	przygodowa				PC: 9/10	PC: 5+/6	PC: 90%		PC: 8/10			PC: 8,5/10	PC: 8/10[1]
Command & Conquer: Red Alert 2	strategiczna	PC: 4,52			PC: 9+/10	PC: 5/6							
Crime Cities (PL)	zręcznościowa				PC: 9+/10	PC: 5-/6			PC: 8/10			PC: 7/10	
Crimson Skies	zręcznościowa				PC: 8/10	PC: 5/6	PC: 85%		PC: 8/10				PC: 8/10[1]
Dark Reign 2	strategiczna	PC: 4,34			PC: 7/10	PC: 3/6	PC: 86%		PC: 8/10			PC: 7,5/10	PC: 4/5
Diablo II (PL)	fabularna	PC: 4,77	PC: 5,31	PC: 8,8/10	PC: 10/10	PC: 5/6	PC: 87%		PC: 8/10			PC: 8/10	PC: 5/5
Dogs of War	strategiczna		PC: 3,76		PC: 8/10	PC: 3/6	PC: 85%		PC: 3/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Earth 2150 (PL)	strategiczna		PC: 4,98				PC: 92%		PC: 8/10				PC: 4/5
Earthworm Jim 3D (PL)	zręcznościowa	PC: 4,04				PC: 4+/6			PC: 3/10			PC: 4/10	
F 355 Challenge	wyścigowa			DC: 9,2/10				DC: 9/10					
F.A. Premier League Stars 2001	sportowa	PC: 3,62				PC: 4+/6	PC: 65%				PSX: 3/10	PC: 5,5/10	
Faraon (PL)	strategiczna	PC: 5,10	PC: 4,99		PC: 9/10	PC: 4/6	PC: 83%		PC: 8/10			PC: 9/10	PC: 5/5
Ground Control	strategiczna	PC: 5,14	PC: 4,77		PC: 9/10	PC: 6/6	PC: 87%		PC: 8/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Heavy Metal F.A.K.K. 2	zręcznościowa	PC: 4,62			PC: 9/10	PC: 5-/6	PC: 81%		PC: 8/10			PC: 9/10	
Hogs of War	zręcznościowa			PSX: 7,0/10		PSX: 5/5		PSX: 7/10			PSX: 7/10		
Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	przygodowa	PC: 4,00	PC: 4,27		PC: 8/10	PC: 5/6			PC: 7/10				
Homeworld Cataclysm	strategiczna			PC: 9,4/10	PC: 10/10	PC: 5+/6	PC: 86%		PC: 8/10			PC: 8/10	
Icewind Dale (PL)	fabularna	PC: 4,60			PC: 9/10	PC: 5-/6	PC: 87%		PC: 8/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
Invictus: W cieniu Olimpu (PL)	strategiczna		PC: 4,29		PC: 3/10	PC: 5-/6	PC: 69%		PC: 7/10			PC: 7/10	PC: 2/5
KISS Psycho Circus	zręcznościowa	PC: 3,73		DC: 7,0/10	PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 80%		PC: 7/10			PC: 8,5/10	
Kleopatra: Królowa Nilu (PL)	strategiczna	PC: 4,54			PC: 7/10	PC: 4/6	PC: 80%		PC: 7/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Koudelka	fabularna			PSX: 6,0/10		PSX: 4+/6		PSX: 6/10			PSX: 7/10		
Larry 7: Miłość na fali (PL)	przygodowa				PC: 9/10	PC: 5+/6			PC: 8/10				
Messiah (PL)	zręcznościowa			PC: 9/10	PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 83%					PC: 9/10	PC: 4/5
Midtown Madness 2	wyścigowa					PC: 4-/6			PC: 8/10			PC: 8,5/10	PC: 8/10[1]
Need for Speed Porsche 2000	wyścigowa	PC: 4,89			PC: 9/10	PSX: 5/6	PC: 91%	PSX: 6/10	PC: 8/10	PSX: 8/10	PSX: 7/10	PC: 8/10	PC: 5/5
Parasite Eve II	zręcznościowa			PSX: 9,0/10				PSX: 8/10		PSX: 7/10			
Planescape: Torment (PL)	fabularna	PC: 5,55	PC: 5,32		PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 90%		PC: 9/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
Pompei (PL)	przygodowa	PC: 4,68			PC: 7/10	PC: 3-/6	PC: 45%		PC: 8/10			PC: 6,5/10	
Rollcage Stage II	zręcznościowa			PSX: 7,5/10	PC: 9/10	PSX: 5/6	PC: 65%		PC: 7/10		PSX: 7/10	PC: 8/10	PC: 4/5
Spiderman	zręcznościowa			PSX: 9,0/10		PSX: 5/6		PSX: 8/10		PSX: 9/10	PSX: 8/10		
Star Trek Voyager: Elite Force	zręcznościowa	PC: 4,79				PC: 6-/6	PC: 90%		PC: 8/10			PC: 8/10	
StarLancer	zręcznościowa	PC: 4,88			PC: 9/10	PC: 4/6	PC: 88%		PC: 7/10			PC: 8,5/10	PC: 5/5
Street Fighter III: Double Impact	zręcznościowa			DC: 7,2/10				DC: 7/10					
Submarine Titans (PL)	strategiczna				PC: 9+/10	PC: 5-/6	PC: 82%		PC: 8/10			PC: 8,5/10	
Superbike 2001	wyścigowa				PC: 9/10	PC: 4/6	PC: 85%					PC: 8/10	
Sydney 2000	sportowa				PC: 8/10	PC: 5+/6	PC: 82%	PSX, DC: 3/10	PC: 8,5/10		PSX: 7/10	PC: 6/10	PC: 6/10[1]
Theocracy	strategiczna	PC: 3,79	PC: 3,89			PC: 5/6	PC: 85%		PC: 8/10			PC: 4/10	PC: 5/5
Traitors Gate (PL)	przygodowa	PC: 1,74			PC: 7/10	PC: 4/6	PC: 70%					PC: 5,5/10	
Tzar (PL)	strategiczna		PC: 4,46	PC: 8,2/10	PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 83%		PC: 8/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Ultima IX: Ascension	fabularna	PC: 4,51	PC: 4,34		PC: 8/10	PC: 5/6	PC: 85%		PC: 5/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
Vampire: The Masquerade	fabularna		PC: 4,66	PC: 9,3/10	PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 84%		PC: 9/10			PC: 9,5/10	PC: 4/5

PC – komputer osobisty, tak zwany pecet; **PSX** – konsola Sony PlayStation; **DC** – konsola Sega Dreamcast

[1] Od numeru 11/2000 Świat Gier Komputerowych wprowadził 10-punktową skalę ocen



fot. Marek Nelken

Najniższe ceny w kraju

Przewodnik po korzystnych ofertach

Jeżeli zamierzamy kupić w najbliższym sklepie wymarzoną grę, sprawdźmy najpierw ofertę konkurentów. Coraz więcej firm walczy o klienta i sprzedaje gry taniej niż wynosi cena sugerowana przez wydawców. Warto popierać takie inicjatywy i właśnie w tych miejscach dokonywać zakupów.

Zestawienie najniższych cen gier powstaje w efekcie analizy ogłoszeń publikowanych w polskich gazetach i czasopismach oraz ofert firm komputerowych nadsyłanych do redakcji.

Zestawienie nie jest oficjalnym cennikiem. **GRY** nie są w stanie weryfikować wszystkich poniższych ofert. Chcemy jednak dać Czytelnikom orientację w rynku. A także pokazać, że choć gry są drogie, to zawsze można znaleźć tańsze oferty i zaoszczędzić – czasami niemało.

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie ciekawych ofert do tej rubryki faksem na numer (022) 6084293 lub pocztą elektroniczną pod adresem gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze GIER

ZESTAWIENIE NAJNIŻSZYCH CEN GIER NA POSZCZEGÓLNE PLATFORMY

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejsowość	Telefon	Witryna internetowa
Platforma PC						
Adaś i Pirat Barnaba (PL)	●	59	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Age of Empires II: The Conquerors	●	135	Vobis[1]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Airline Tycoon (PL)	↓	58	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Alien vs. Predator Gold Edition	↓	103	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Asterix i Obelix kontra Cezar (PL)	●	60	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Baldur's Gate + dodatek (PL)	→	135	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Baldur's Gate II (PL)	●	138	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Blair Witch: Rustin Parr (PL)	↓	45,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285132	www.edyskont.pl
Carmageddon 2000 TDR	↑	95	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Case Closed (PL)	↓	49	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Close Combat V	●	86	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Command&Conquer: Red Alert 2	●	119	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Crime Cities (PL)	↓	83	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
CueClub (PL)	↑	55	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Cywilizacja II: Próba czasu (PL)	●	76	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Dark Reign II	↓	138	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Destruction Derby 2 (PL)	●	14,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Deus Ex	↓	120	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Diablo II (PL)	↓	133	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Earthworm Jim 3D (PL)	●	59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Faraon (PL)	↓	139	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
FIFA 2001	●	99,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285141	www.edyskont.pl
Gabriel Knight 3	↓	60	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Grand Prix 3 (PL)	↓	86	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Ground Control	↓	135	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Grand Theft Auto 2 (PL)	→	69,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Gunship!	↑	85	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Heavy Metal F.A.K.K. 2	●	139	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	→	59,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Homeworld: Cataclysm	●	89,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285136	www.edyskont.pl
Icewind Dale (PL)	↓	86	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Invictus: W cieniu Olimpu (PL)	↓	73	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Larry 7 (PL)	↓	58	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Majesty (PL)	↓	67	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
MDK 2 (PL)	↓	68	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Messiah (PL)	→	27	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Metal Fatigue	↓	135	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Midnight Racing	→	55	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
NHL 2001	●	104	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Quake III: Team Arena	●	86	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Railroad Tycoon 2 (PL)	→	85,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285148	www.edyskont.pl
Resident Evil 3: Nemesis	●	121	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Shogun: Total War (PL)	→	99	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Star Trek Voyager: Elite Force	●	164	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
StarLancer	●	135	Vobis[1]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Submarine Titans (PL)	●	89	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Sudden Strike (PL)	●	86	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
The F.A. Premier League Stars 2001	●	109,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285129	www.edyskont.pl
The Longest Journey (PL)	●	86	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
The Sims (PL)	→	98,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
The Sims: Światowe życie (PL)	→	65	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Tomb Raider IV	↓	86	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Ultima IX: Ascension	↓	75	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285119	www.edyskont.pl
Unreal Tournament	↓	86	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Vampire: The Masquerade	↓	173	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Warlords: Battlecry	●	95	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Platforma PlayStation						
Colin McRae Rally 2.0	→	179	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Command & Conquer: Red Alert	●	65	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
FIFA Soccer 2001	●	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Final Fantasy VIII	↓	99	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Gran Turismo 2	↓	99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Mission Impossible	↓	109	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Parasite Eve 2	↓	185,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Rayman 2	→	189	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Rollcage Stage II	→	109	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Soviet Strike	→	68	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Spider-Man	↓	185,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Sydney 2000	↓	189	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Tekken 3	→	89	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Tenchu 2	→	189	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
The F.A. Premier League Stars	●	104	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Tony Hawk's Pro Skater 2	●	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Vagrant Story	●	185,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
X-Men: Mutant Academy	●	149	World Games	Mińsk Maz.	604 301 844	www.republika.pl/wgames
Platforma Dreamcast						
Deep Fighter	↓	229	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
F355 Challenge	●	229	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
MDK2	●	199	Softbox	Warszawa	(022) 6369024	
Nightmare Creatures 2	↓	229	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Rainbow Six	●	229	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Star Wars: Jedi Power Battles	●	229	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Street Fighter Alpha 3	↓	219	Świat konsol	Warszawa	0602 851 881	http://www.astercity.net/~konsole/
Urban Chaos	●	229	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Virtua Tennis	↓	199	Softbox	Warszawa	(022) 6369025	

Porównując powyższe zestawienie z tym z poprzedniego numeru, GRY ustaliły, które towary staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają koszty wysyłki

[1] Vobis – sieć 140 sklepów na terenie całej Polski
[2] Supermarkety Media Markt znajdują się też w: Częstochowie, tel. (034) 3670100, Gdańsku, tel. (058) 5215100, Łodzi, tel. (042) 6773100, Poznaniu, tel. (061) 8744800, Warszawie, tel. (022) 7711100 i Zabrzu, tel. (032) 3737100

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY DYSTRYBUTORÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Cryo, Hasbro, Infogrames, Interplay
CODA	01-958 Warszawa, Jowisza 8	(022) 8647824	(022) 8647825	www.coda.com.pl	Adventuresoft, Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah, THQ
IM Group[1]	02-916 Warszawa, Okrężna 3	(022) 6422766	(022) 6422769	www.imgroup.com.pl	3DO, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Titus, własne produkty
LEM	02-916 Warszawa, Chochołowska 3c	(022) 6428165	(022) 6429921	www.lem.com.pl	Activision, Europress, GT Interactive, UBI Soft
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	własne produkty
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Empire, Flair oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, Red Orb, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Sony Polska	00-869 Warszawa, Jana Pawła II 29	(022) 6538333	(022) 6538300	www.sony.com.pl	tylko własne produkty: konsola PlayStation i gry
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Rage Software oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

[1] Firma powstała z połączenia firm IPS Computer Group i Mirage

Każdy staje w końcu przed przykrą koniecznością rozbudowy lub zakupu nowego peceta. Przewodnik GIER pomaga dokonać optymalnego wyboru!



fot.: P. Gromada, montaż: Komputer ŚWIAT GRY

Komputer dla gracza

Nowe gry wymagają od naszych pecetów coraz szybszych procesorów, lepszych kart graficznych i jeszcze więcej pamięci. Czy na komputerze, który zamierzamy kupić, będzie działała nasza ulubiona strzelanina? Czy tańsza karta graficzna zastąpi tę zaawansowaną technologicznie (i oczywiście piekielnie drogą)?

Takie pytania zadaje sobie każdy, kto planuje zakup lub modernizację peceta. GRY jak zwykle przychodzą z pomocą!

W tej rubryce oceniamy sprzęt komputerowy pod kątem jego przydatności dla gracza. Co dwa miesiące przedstawiamy tabelę ze składowymi elementami komputera podzielonymi na trzy kategorie. Stanowią one trzy modelowe konfiguracje naszego peceta dla gracza: ekonomiczną, optymalną i doskonałą.

O doborze składników zestawu ekonomicznego decyduje przede wszystkim koszt zakupu. Elementy optymalne mają najkorzystniejszy stosunek ceny do wydajności. Zestaw doskonały tworzą składniki drogie, ale o wysokiej wydajności. Na każdym z tych komputerów da się uruchamiać nowe gry. O tym, jak działają one na wzorcowych zestawach, informuje tabelka poniżej.

Wybieramy grę na nasz komputer

	Zestaw doskonały	Zestaw optymalny	Zestaw ekonomiczny
Płynnie działają	Diablo II (GRY 5-6/2000) Grand Prix 3 (GRY 9/2000) Ground Control (GRY 7-8/2000) Gunship! (GRY 7-8/2000) Heavy Metal F.A.K.K.^{2} (GRY 9/2000) Imperium Galactica II (GRY 7-8/2000) Ultima IX (GRY 5-6/2000)	Icewind Dale (GRY 9/2000) MDK2 (GRY 7-8/2000) Metal Fatigue (GRY 7-8/2000) NHL 2001 (test na stronie 38) Planescape: Torment (GRY 1-2/2000) Wehikuł czasu (GRY 7-8/2000) Warlords: Battlecry (GRY 9/2000)	Age of Wonders (GRY 3-4/2000) Faraon (GRY 1-2/2000) Grand Prix 3 (GRY 9/2000) Lemmingi Rewolucja (GRY 5-6/2000) Pompei (GRY 7-8/2000) Red Alert 2 (test na stronie 16) Shogun Total War (GRY 7-8/2000)
Obraz skacze	Uruchomione w najwyższych rozdzielczościach: Elite Force (test na stronie 22) KISS Psycho Circus (GRY 9/2000) Quake III Arena Unreal Tournament	F1 2000 (GRY 5-6/2000) Ground Control (GRY 7-8/2000) Gunship! (GRY 7-8/2000) Imperium Galactica II (GRY 7-8/2000) Majesty (GRY 7-8/2000) Ultima IX (GRY 5-6/2000)	Dark Reign 2 (GRY 9/2000) Diablo II (GRY 5-6/2000) Icewind Dale (GRY 9/2000) Imperium Galactica II (GRY 7-8/2000) Majesty (GRY 7-8/2000) MDK 2 (GRY 7-8/2000)
Niegrywalne	Brak	Brak	Poniższe gry działają tylko po zmniejszeniu liczby detali: Elite Force (test na stronie 22) Ground Control (GRY 7-8/2000) Heavy Metal F. A. K. K.^{2} (GRY 9/2000) Ultima IX (GRY 5-6/2000)

W nawiasach informujemy, w którym numerze GIER opublikowaliśmy test danej gry

Składniki zestawu

Składnik	cena w złotych
PROCESOR	
Pentium III 800 MHz (firmy Intel)	1250
Celeron II 700 MHz (firmy Intel)	590
Duron 600 MHz (firmy AMD)	330
PŁYTA GŁÓWNA	
ATX PII/PIII z gniazdem FC-PGA370 (dobrej firmy)	520
ATX PII/PIII z gniazdem FC-PGA370	400
ATX z gniazdem socket A do procesorów AMD	499
PAMIĘĆ RAM	
DIMM 128 MB 133 MHz	360
DIMM 64 MB 100 MHz	170
DIMM 64 MB 100 MHz	170
DYSK TWARDY	
30 GB 66/ATA 7200 obrotów na minutę	820
20 GB 66/ATA	600
10 GB 66/ATA	490
KARTA GRAFICZNA	
z układem GeForce II MX 32 MB SGRAM	565
z układem Riva TNT2 Pro 32 MB SGRAM	430
z układem Riva TNT2 Vanta 16 MB SGRAM	220
KARTA DŹWIĘKOWA	
Sound Blaster Live Player 1024	260
Sound Blaster 128 PCI	105
prosta karta muzyczna PCI	50
MONITOR	
17-calowy	980
15-calowy	680
14-calowy	550
DOSTĘP DO SIECI	
dobry modem wewnętrzny 56 kb/s PCI	205
zwykły modem wewnętrzny 56 kb/s PCI	100
brak	0
GŁOŚNIKI	
zestaw z głośnikiem niskotonowym (subwooferem)	235
z efektem głębi dźwięku (trójwymiarowości)	60
zwykłe głośniki stereo	35
NAPĘD CD / DVD	
DVD ROM 12x/40x	460
CD-ROM 48x	170
CD-ROM 48x	170
MYSZ	
wysokiej jakości z pokrętłem	60
z trzema przyciskami	35
zwykła	20
STAŁE ELEMENTY	
klawiatura — Windows PS/2	30
stacja dyskietek — 1,44 MB 3,5 cala	60
obudowa — midi tower ATX	140
wentylator — typ odpowiedni do procesora	25
Windows 98 OEM	480

CENA ZESTAWU	
doskonały	6450
optymalny	4075
ekonomiczny	3269

DODATKI SPECJALNE (ich cenę należy doliczyć do ceny zestawu)	
zwykły dżojstik	50
pad z wieloma przyciskami	120
dżojstik z efektem wstrząsów (force feedback)	370
kierownica	180
kierownica z efektem wstrząsów (force feedback)	550

Odcinek dla posiadacza rachunku
zł gr
słownie:
WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy
ulica:
miasto: kod:
NIP
AS AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park
Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURR02-47
Stempel | Podpis | Pobrano opłatę | zł

Odcinek dla banku
zł gr
słownie:
WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy
ulica:
miasto: kod:
NIP
AS AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park
Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURR02-47
Stempel | Podpis | Pobrano opłatę | zł

Odcinek dla poczty
zł gr
słownie:
WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy
ulica:
miasto: kod:
NIP
AS AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park
Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURR02-47
Stempel | Podpis | Pobrano opłatę | zł

W NASTĘPNYM NUMERZE



pismo + płyta CD + pełna wersja gry po polsku

Zeus: Pan Olimpu

W tej grze strategicznej przeniesimy się do starożytnej Grecji, w czasy herosów i armii walczących na polach chwały. Jeśli Mars da nam zwycięstwo, Homer napisze o nas poemat!



TESTY GIER

The Moon Project

Wyprawa na Księżyc za niecałe dwadzieścia złotych?! GRY sprawdzają, czy rozwinięcie gry Earth 2150 jest równie ciekawe, co tanie.

FIFA 2001



Najlepsza seria gier piłkarskich wchodzi w XXI wiek. Czy FIFA 2001 jest grą na jego miarę? Czy zaskakuje czymś nowym? GRY udzielają dokładnej odpowiedzi.

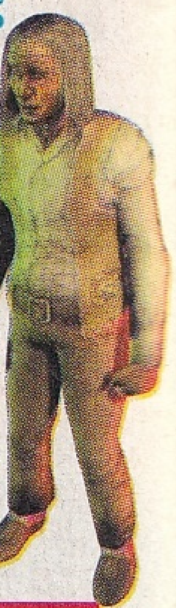
ŚCIĄGAWKI

Baldur's Gate II: Cienie Amnu

Nasz cel: wydostać się z więzienia, uwolnić towarzyszy z drużyny i wyruszyć na poszukiwanie uprowadzonej siostry. Czy nam się uda? Z przewodnikiem GIER – na pewno!



Blair Witch część 1: Rustin Parr



GRY podają pełne rozwiązanie do tej popularnej gry przygodowo-zręcznościowej. Razem unikamy pułapek zastawionych przez czarownicę z Blair.

Szukaj w kioskach już 17 stycznia!

STOPKA REDAKCYJNA



Szefowie zespołu redakcyjnego: Marcin Przasnyski, Aleksy Uchański
Sekretarz redakcji: Wojciech Setlak
Redaktor graficzny: Anna Maria Woźniak
Redaktor merytoryczny: Jacek L. Komuda
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktor płyty CD: Mateusz Ożyński
Zespół: Andrzej Balcerzak, Adam Lomnic, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Rafał Skrzypek, Błażej Wardęcki, Romuald Wawrzyniak, Tadeusz Zieliński

Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181
(Ochota Office Park)
Telefon: (022) 608 41 13 (w piątki od 12 do 17)
Faks: (022) 608 42 93
Dział Prenumeraty:
Łukasz Szmigrodzki, tel. (022) 608 42 06
Adres e-mail: gry@komputerswiat.pl
Adres w internecie (WWW):
http://gry.komputerswiat.pl

Listy do redakcji i pytania do redaktorów prosimy kierować pod adresem redakcji lub pod redakcyjny numer faksu

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park, Recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dział Reklamy:
Dominik Tzimas, tel. 608 41 15/18
Dział Promocji:
Kinga Chmielewska, tel. 608 40 57
Dział Kolportażu:
Janusz Snarski, tel. 608 40 01
Produkcja:
Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44
Dział Public Relations:
Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02
Księgowość: Janusz Bąk, tel. 608 40 30
Druk: Donnelley Polish American Printing Company, Kraków, tel. (012) 652 61 00

Prenumerata przez internet (cały świat):
www.polskaprasa.com

Potwierdzenie dla wpłacającego

Odcinek dla posiadacza rachunku

PRENUMERATA KRAJOWA

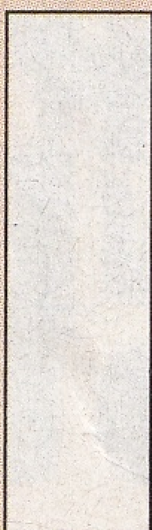
	cena	liczba egz.		razem
roczna (segregator gratis)	– 74,40 zł x		=	
półroczna	– 41,40 zł x		=	
kwartalna	– 20,70 zł x		=	
od numeru				

ZAMAWIAM SEGREGATOR

cena	liczba egz.		razem
– 15 zł x		=	

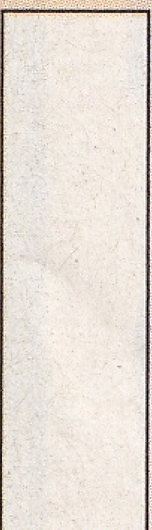
Całkowita wpłata

☐ Proszę o fakturę VAT, nasz NIP
(Wypełnia płatnik VAT)
Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo ASP Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu



pieczątka i podpis

Zgadzam się na przetwarzanie w celach marketingowych przez Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa danych osobowych zawartych w kuponie (podstawa – ustawa z 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych). Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż służy Państwu prawo wglądu i poprawiania zgromadzonych danych



pieczątka i podpis

Odcinek dla banku

PRENUMERATA KRAJOWA

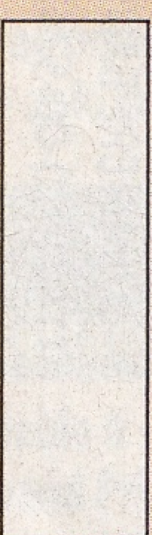
	cena	liczba egz.		razem
roczna (segregator gratis)	– 74,40 zł x		=	
półroczna	– 41,40 zł x		=	
kwartalna	– 20,70 zł x		=	
od numeru				

ZAMAWIAM SEGREGATOR

cena	liczba egz.		razem
– 15 zł x		=	

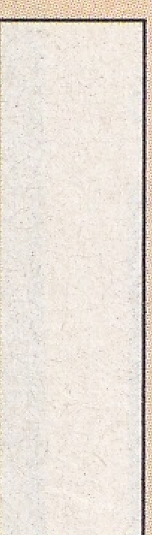
Całkowita wpłata

☐ Proszę o fakturę VAT, nasz NIP
(Wypełnia płatnik VAT)
Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo ASP Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu



pieczątka i podpis

Zgadzam się na przetwarzanie w celach marketingowych przez Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa danych osobowych zawartych w kuponie (podstawa – ustawa z 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych). Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż służy Państwu prawo wglądu i poprawiania zgromadzonych danych

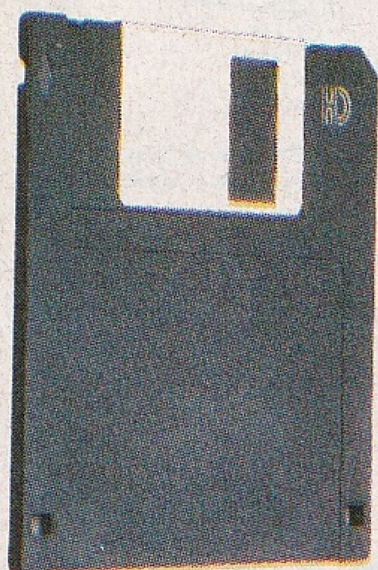


pieczątka i podpis

Odcinek dla poczty

Akcelerator 3D
Montowana w komputerze karta rozszerzeń, która zajmuje się tworzeniem obrazu trójwymiarowego (3D to skrót od angielskiego 3-Dimensional – trójwymiarowy). Gdy jej nie ma, zadanie to spada na główny **procesor** komputera, co nieprzyjemnie spowalnia animację i pogarsza jakość grafiki.

DirectX
Darmowy pakiet programów, których obecność w **systemie** jest wymagana przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom napisanym pod Windows 95 i 98 współdziałanie ze sprzętem, takim jak **karta graficzna**, **akcelerator 3D** czy **karta dźwiękowa**. Aktualna wersja DirectX znajduje się na płycie **GIER**.

Dyskietka


Służy do gromadzenia informacji. Dyskietka o przekątnej 3,5 cala mieści ponad 1,4 miliona znaków (około 800 stron maszynopisu). Dyskietki służą do przenoszenia małych ilości danych między komputerami.

Dżojpad
Urządzenie sterujące używane głównie w grach **konsolowych**. Dżojpad trzymamy w powietrzu w obu dłoniach.

Dżojstik
Urządzenie sterujące. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek, który użytkownik odchyla, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

E-mail
Forma przekazu informacji w postaci elektronicznych listów wymienianych przez użytkowników **sieci komputerowej**, głównie **internetu**. Nazwą tą określa się również pojedynczy list elektroniczny.

Instalacja
Proces kopiowania programów na **dysk twardy**, a następnie ich **konfigurowania**. Każdą grę trzeba przed uruchomieniem zainstalować.

Internet
Sieć komputerowa o zasięgu światowym, a raczej kilkanaście tysięcy połączonych sieci. Dzięki niej można przesyłać **e-maile**, ściągać pliki, przeglądać strony WWW i grać z innymi ludźmi.

Karta dźwiękowa
Rozszerzenie komputera umożliwiające odtwarzanie muzyki, dźwięków i mowy. Do karty dźwiękowej podłączamy głośniki (lub wieżę) i mikrofon.

Karta graficzna
Element komputera odpowiadający za tworzenie obrazu na monitorze. Nowe karty graficzne dla graczy wyposażone są w **akcelerator 3D**.

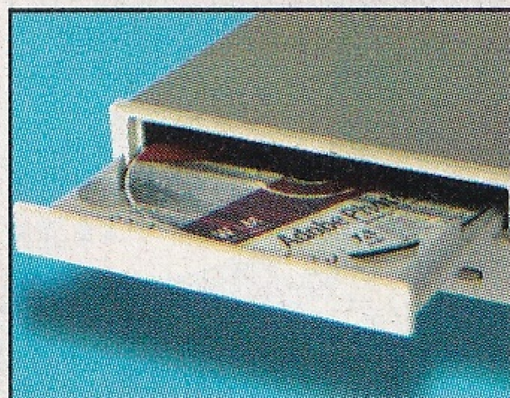
Konfiguracja
Lista elementów użytych do budowy komputera.

Konsola


Urządzenie przeznaczone wyłącznie do grania i słuchania muzyki.

Łącze stałe
Sposób połączenia z **internetem** za pośrednictwem specjalnego kabla. Zapewnia on możliwość przesyłania danych przez całą dobę za stałą opłatą miesięczną.

Modem
Modem umożliwia połączenie dwóch komputerów za pośrednictwem linii telefonicznej. Prędkość transmisji modemu określana jest w **bitach** na sekundę (po angielsku bits per second, w skrócie bps).

Napęd CD-ROM


Umożliwia komputerowi odczytywanie płyt kompaktowych z programami i z muzyką.

Okno, okienko
Ograniczony prostokątną ramką fragment ekranu. W oknach wyświetlane są komunikaty i pytania do użytkownika, pokazywana jest zawartość **twardego dysku** lub uruchamiane są programy.

Pamięć RAM


Pamięć komputera w postaci układów elektronicznych. Konieczna do działania komputera – podczas pracy wykonywane są w niej wszystkie operacje. Zawartość pamięci RAM znika po wyłączeniu zasilania.

Pentium
Rodzina **procesorów** wyprodukowanych przez firmę Intel. Należą do niej: Pentium, Pentium II i Pentium III.

Piksel
Najmniejszy punkt, jaki może zostać wyświetlony na ekranie. Piksele są prostokątne i tworzą obraz. Skrót od angielskiego Picture Element – element obrazu.

Płyta główna
Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej wszystkie urządzenia: **twarde dyski**, napędy **dyskietek**, **procesor**, **pamięć** i **karty**.

Procesor
Układ elektroniczny będący mózgiem komputera. Wykonuje wielkszość pracy, której efekty widzimy na ekranie.

Rozdzielczość
720x576 High Color (16 bitów)
800x600 High Color (16 bitów)
✓ 1024x768 High Color (16 bitów)
1152x864 High Color (16 bitów)
1280x1024 High Color (16 bitów)

Liczba **pikseli**, które tworzą widzialny na monitorze obraz. Rozdzielczość określana jest liczbą punktów wyświetlanych na monitorze w poziomie i w pionie. Na przykład 640x480 oznacza 640 pikseli w poziomie i 480 w pionie.

Serwer internetowy
Komputer podłączony do **internetu**, zwykle włączony przez całą dobę, udostępniający użytkownikom określone usługi – na przykład możliwość gry wieloosobowej.

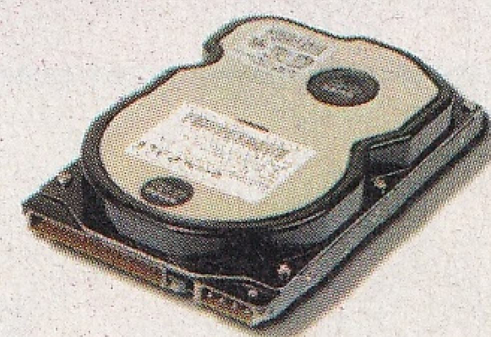
Sieć komputerowa
Tworzą ją co najmniej dwa połączone komputery. Sieć umożliwia komputerom komunikację, na przykład wymianę plików.

Sieć lokalna
Sieć, która nie wychodzi poza teren budynku, w którym została zainstalowana, na przykład sieć biurowa.

Sterowniki
Małe programy koordynujące współpracę **systemu operacyjnego** z różnymi urządzeniami: **kartą graficzną**, **dźwiękową**, **dżojstikiem** i tak dalej.

System operacyjny
Program zarządzający, przy włączeniu komputera ładowany jako pierwszy. Przyjmuje on polecenia użytkownika, wykonuje inne programy i nadzoruje ich działanie. Najpopularniejsze są systemy operacyjne z rodziny Windows.

Szybkość procesora
Częstotliwość taktowania **procesora** podawana w megahercach (milionach taktów na sekundę). Wielkość ta nie wystarcza do dokładnej oceny szybkości komputera.

Twardy dysk


Pamięć trwała komputera. Wszystkie dane i programy zostają na nim zapisane i zachowane także po wyłączeniu zasilania.

Wersja alfa i beta
Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się od błędów. Beta to wersja robocza testowana przed wprowadzeniem gry do sklepów.

Wersja demo
Okrojona wersja programu wydana w celach promocyjnych. Niekiedy ma błędy i różni się od wersji ostatecznej.

Zawieszenie się
Stan, w którym komputer przestaje reagować na polecenia użytkownika. Zwykle jego przyczyną nie są działania użytkownika, lecz błędy w programie.

Leksykon GIER
Przydatne wyrażenia od A do Z

DVD, DVD-ROM, DVD-RAM

DVD to nośnik danych z wyglądu do złudzenia przypominający płytę CD-ROM, jednak o wielokrotnie większej pojemności.

Jego nazwa to skrót od Digital Versatile Disc, czyli wszechstronna płyta cyfrowa. Na typowym dysku DVD Video mieści się dwugodzinny film doskonałej jakości, w kilku wersjach językowych i z wielokanałową ścieżką dźwiękową.

Płyty DVD odczytywane są przez specjalny napęd. Model domowy ma rozmiary zbliżone do magnetowidu. Podłączamy go bezpośrednio do telewizora.

Napęd DVD montowany w komputerze nazywamy DVD-ROM-em. Jest wielkości napędu CD-ROM i czyta też zwykłe kompakty. Do oglądania filmów potrzebna jest jednak nowoczesna karta graficzna i procesor Celeron 400 MHz lub szybszy.

Najlepsze napędy DVD czytają dane z szybkością do 6 MB na sekundę. Najpopularniejsze są płyty o pojemności 4,7 GB, ale na najpojemniejszych, dwustronnych dyskach mieści się aż 17 GB!



Na specjalnych płytach DVD-RAM można wielokrotnie nagrywać dane. Niestety wymaga to drogiego sprzętu i w domowych warunkach nie znajduje zastosowania

DVD stopniowo wypiera kasety VHS i wkrótce stanie się standardem zapisu filmów. Powstają już także gry, które zostaną wydane tylko w wersji DVD. Mają się one wyróżniać piękną grafiką i licznymi, długimi filmami wybornej jakości.

A B C D E F G H I J K L Ł M N O P Q R S T U V W X Y Z

W następnym numerze: EMULATORY



JUŻ W SPRZEDAŻY !

NAJWYŻSZY CZAS, ABYŚ UZUPEŁNIŁ SWOJĄ KOLEKCJĘ NAJLEPSZYCH GIER.

ZŁOTA EDYCJA

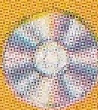
BALDUR'S GATE

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Baldur's Gate (5 CD)



- Dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy (1 CD)



- Obszerna instrukcja

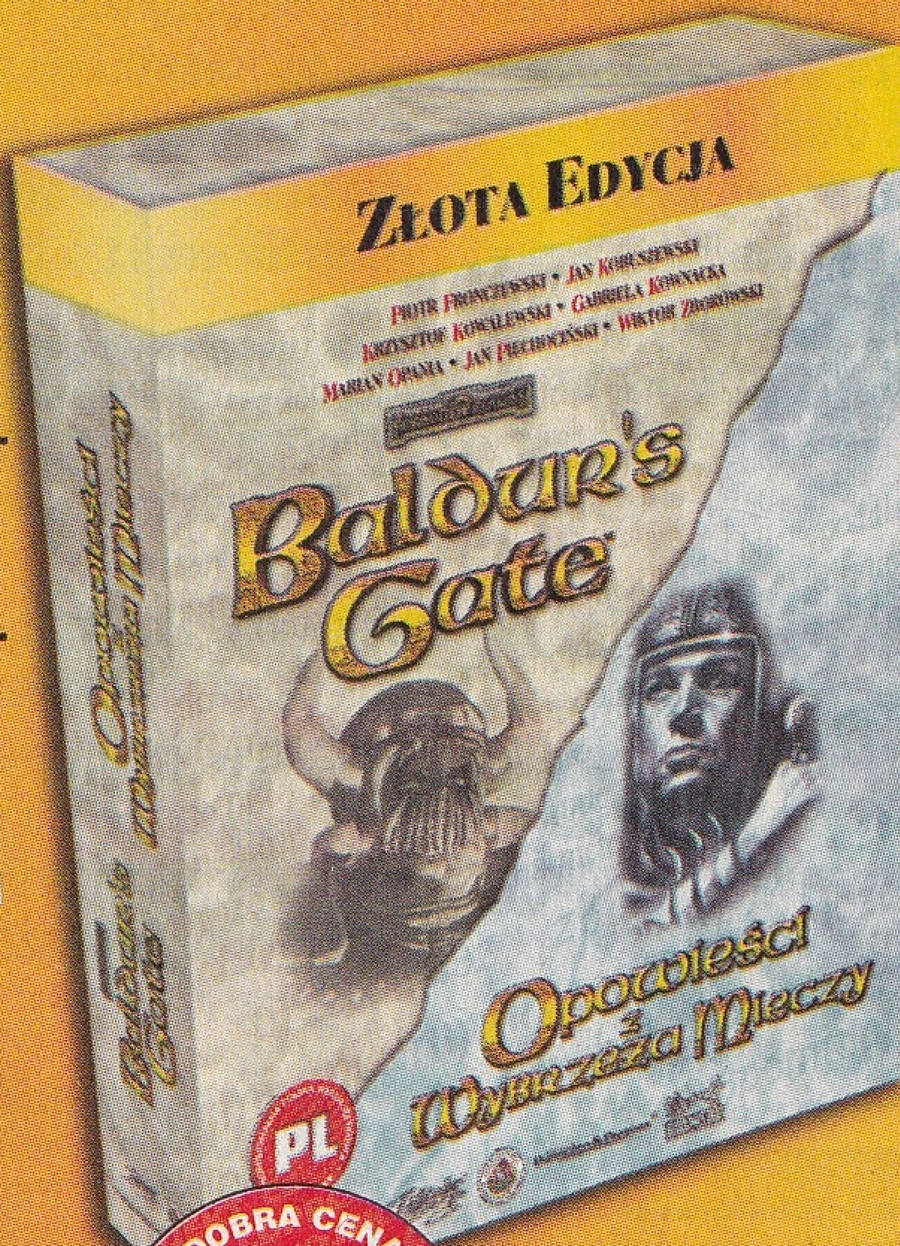


- Mousepad



- Mapa









ZŁOTA EDYCJA

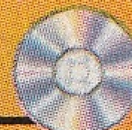
THE SETTLERS III

W skład pakietu wchodzi:

- Gra The Settlers III (2 CD)



- Dodatek The Settlers III: Nowe Misje (1 CD)



- Dodatek The Settlers III: Misja Amazonek (1 CD)

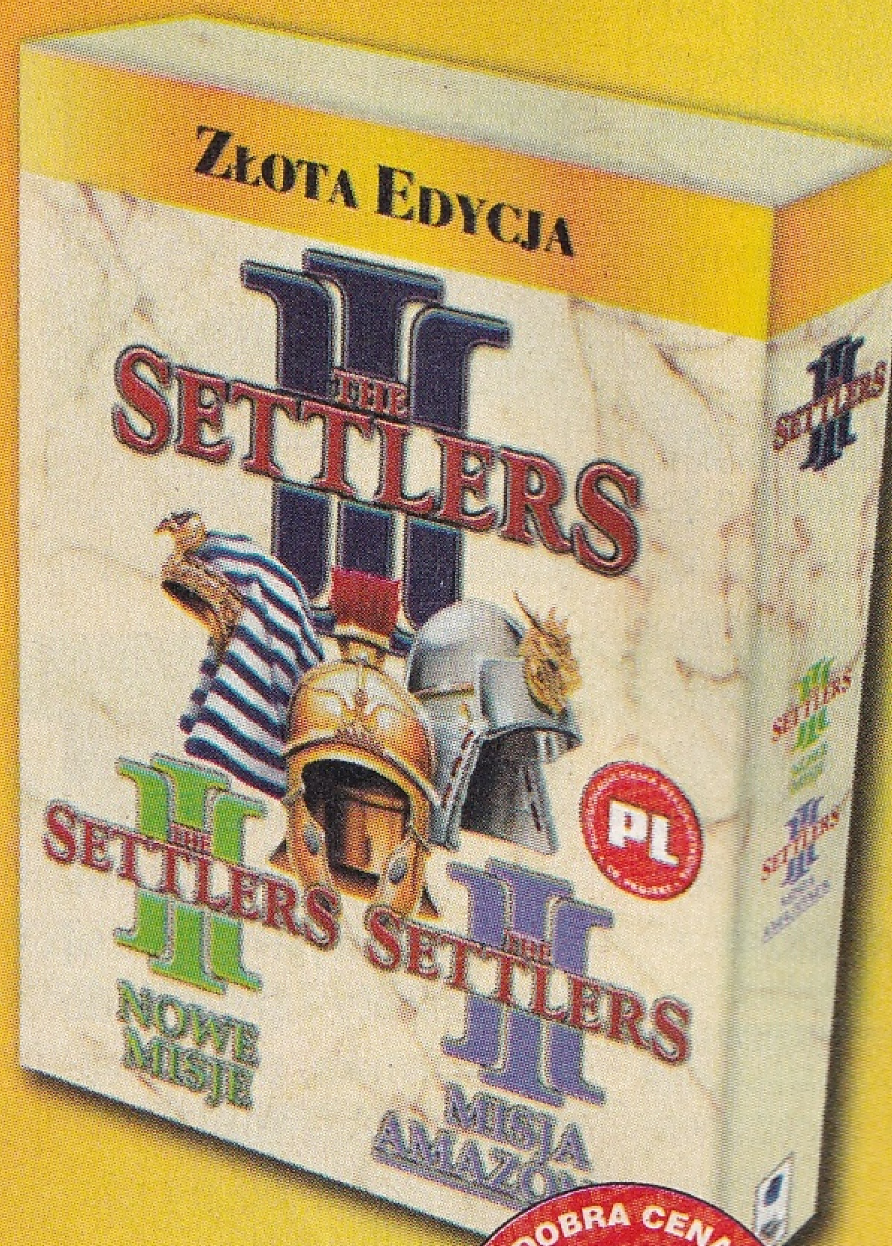


- Instrukcja do gry



- Mousepad









ZŁOTA EDYCJA

PLANESCAPE: TORMENT

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Planescape: Torment (4 CD)



- Słownik pojęć z gry



- Obszerna instrukcja



- Mousepad

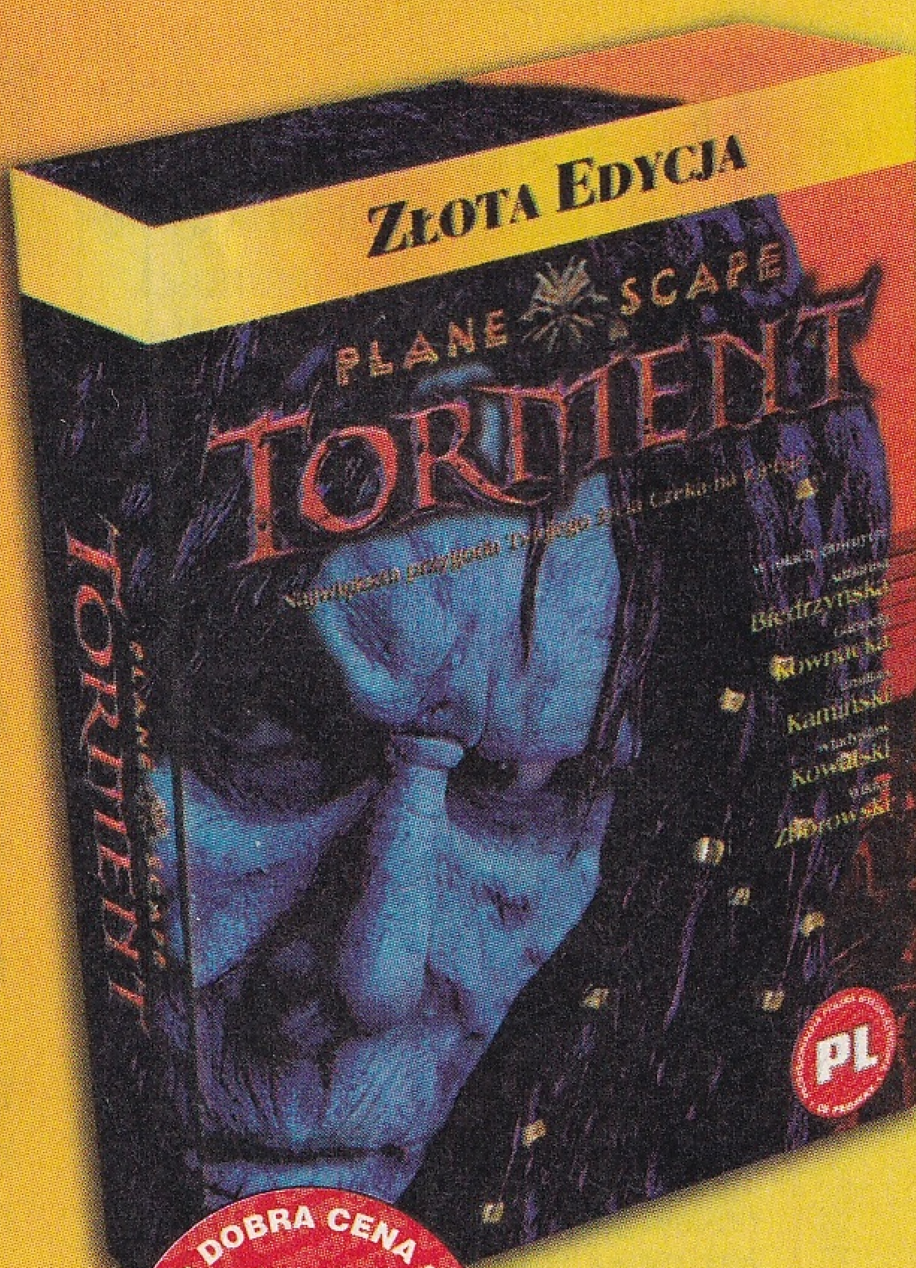


- Koszulka Torment



- Plakat









ZŁOTA EDYCJA

ROLLERCOASTER TYCOON

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Rollercoaster Tycoon (1 CD)

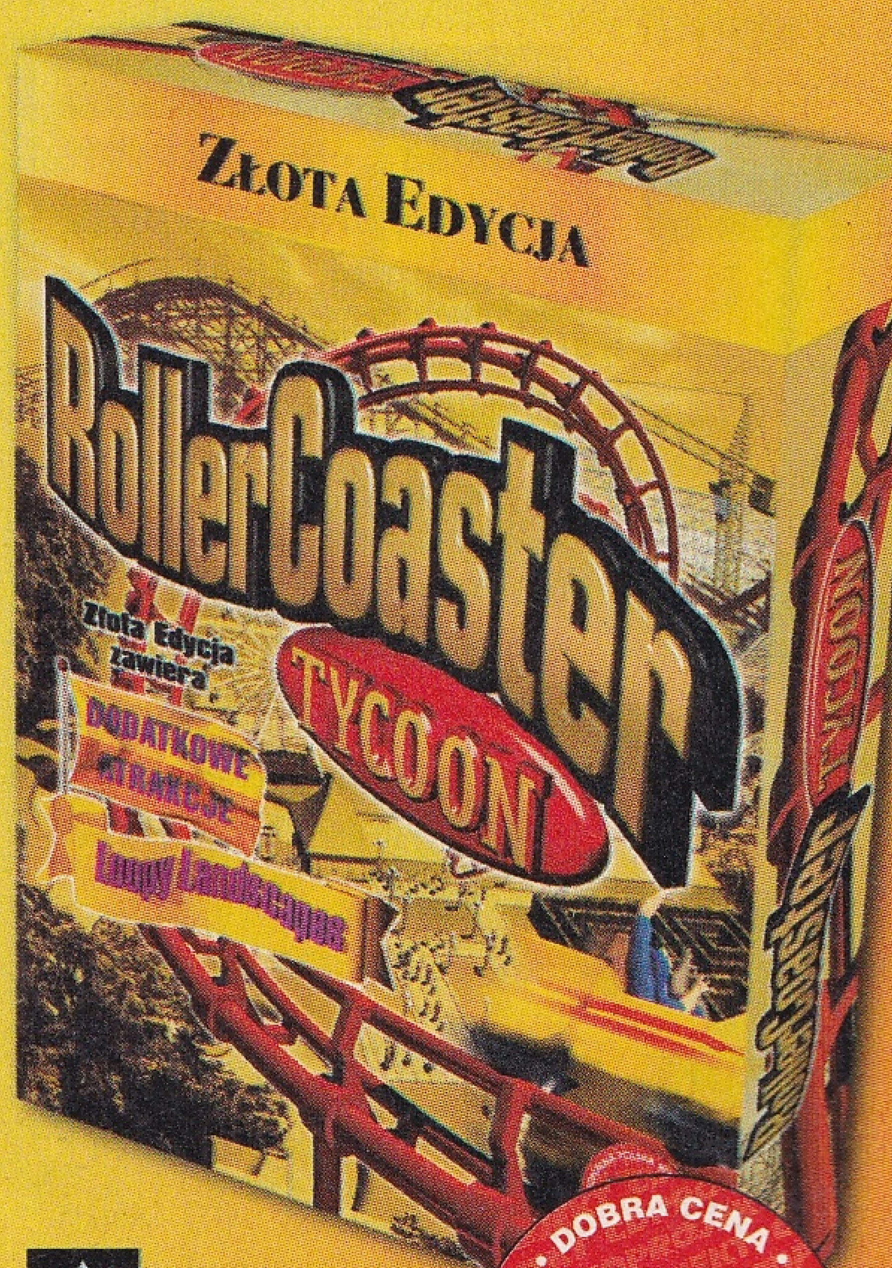


- Dodatek Loopy Landscapes



- Dodatek Dodatkowe Atrakcje (zawarty na płycie z Loopy Landscapes)
- Instrukcja do gry









JUŻ W SPRZEDAŻY

DIABLO II

EDYCJA KOLEKCJONERSKA KOŃCA TYSIĄCLECIA



PAKIET KOLEKCJONERSKI ZAWIERA:

- GRĘ NA 3 CD
- PŁYTĘ DVD Z FILMAMI Z GRY
- OFICJALNY PORADNIK DIABLO II
- PŁYTĘ AUDIO
- PODKŁADKĘ POD MYSZ
- INSTRUKCJĘ DO GRY

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com

PAMIĘTAJ, ŻE KUPUJESZ GRY W PAKIECIE Z DODATKAMI! KONIECZNIE PRZECZYTAJ SPIS ZAWARTOŚCI KAŻDEGO ZESTAWU I SPRAWDŹ SAM JAK WIELE OTRZYMUJESZ ZA TAK NISKĄ CENĘ!